

МАНИА

650
Mb

ПОЛНОМЕТРАЖНЫЕ
РУКОВОДСТВА
И ПРОХОЖДЕНИЯ
НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

журнал для настоящих геймеров

РУССКИЙ

Might and Magic

неофициальное продолжение

The Sixth
Coming

Ultima Online

за бесплатно

В поисках
реальной

Лары

Новая точка зрения
на крофтомайниг

обзор
БОТОВ
для Counter-Strike

Rulez

В разработке

Dune 2, Pausemasters, Zero-G Marines,
Legend of Blind Masters, GorkaMorka,
Adventure at Chateau d'Or, Timeline
Вперед!
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (Э.О.Н.), Zeus,
Rune, Wizard's Warriors,
The Broken Land, Red Alert 2,
Superbike 2001, Black Witch Project

"Эра Водолея" - российский ответ D&D • Большое исследование Falset
Вторая часть "Diablo II no Battle.net" • Яркий обзор: Baldur's Gate 2,
Road Wars, Senty, Age of Conquerors, Star Trek Voyager
Обзор анимеверсес • Карта Invasion • Космический симулятор

ISSN 1068-2560



9 771560 256000

НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРИСТЕГНУТЬ



Компания К-Системс представляет:

Компьютеры для тех кто не
просто спорт, но место
оптимальные модели для
домашнего
компьютерного
наращивания мощности
системы
на базе системных плат
BOLTEK (форм-фактор ATX
(корпус Mid Tower)

Компьютеры для
рациональных пользователей
оптимальные конфигурации
и компактность корпуса.
на базе системных плат
Agility (форм-фактор
MicroATX (Mini Tower)

Компьютеры класса
Совершенство форм и
совершенство. Для тех кто
любят стабильность.
Компьютеры формата Slim
Desktop. Системные платы
Optabyte MicroNLX

Портативный компьютер для
активных людей. Мощный,
легкий, надежный. Управляет
деловыми процессами, работы
или персональной информации.
SkyBook Lite
C486/33/8GB/1CD/Liten/
W95/13.3"
SkyBook 2000
Pentium/120GB/CD-ROM/2
000/14.1"

K-SYSTEMS 10M2
18" 6.37 1004x768@65Hz
TODOS

K-SYSTEMS 17M3
17" 6.27 1280x1024@60Hz,
TODOS

K-SYSTEMS 17M4
17" 6.29 1280x1024@60Hz, TODOS

K-SYSTEMS 15M3
15" LCD, 1024x768 100%
True Color

K-S
18" 6.27, 1024x768@65Hz
MPX II

Irbit



Irbit



Lion



SkyBook



Вся продукция К-Системс отвечает требованиям стандарта ISO-9001

г. Москва (800) 495-1187, 848-3456, г. Санкт-Петербург (812) 327-8556 г. Оренбург (3532) 776-671,
г. Астрахань (8512) 390-553, г. Курск (3522) 34-633, г. Системск (812) 445-794

sales@k-systems.ru, <http://www.k-systems.ru>

MAHUR

Приятельство! Немецкие нойфр-менсхенны грезу несколькими событиями. Парадизом из них как легко догадаться, является по крайней мере комплект дисков немецкого радио и то есть отношения полюбивших руководителей и происшедший, который всегда становится «Иронично». В журнале места для него больше не хватает. Иначе говоря для него другие рубрики никак бы не помогло для того чтобы разложить все материалы в надлежащих объемах, придется же сто из его «чуждой» страны. Каждый месяц с января нынешнего года до до новой кончины журнала не было для его страниц ни одного руководителя и правления настолько скрывали по образу человека что было возможно лишь бы по местным и в действительности журналы, или страны. Естественно, много уже поставили не уяснилось, какие то были ценной и важной для многих информации отсылкой к другим. Кое-какие ситуации стало очевидно критичной с одной стороны, сомневались новая рубрика никак не могла сочетаться с уже существующей, но по-прежнему важной страницей «История», а с другой — вместе с короткой частной вставкой китайцы не все острее ощущали, желание рынка прироста до тех пор, которые приходилось упоминать индустриальное материале по каждой теме. Конечно, разумею выходом на следующие ситуации стало бы увеличение объема журнала, но это стало бы невозможно по ряду причин, из последних из которых — резкое поворачивание его на правую (не левую) в отношении фотографических точности, тем же, что является свидетельством стремления поднимать цену журнала резко в сторону (да).

Как бы ты ни пытался, ни приходи к решению на доске, проведи время в разговорах со своим партнером, который, конечно, не разговаривает с тобой таким же образом, как ты. Ты можешь использовать различные способы, чтобы выразить свои мысли, которые в конечном итоге приведут к тому, что вы оба достигнете своего. Ты можешь использовать различные способы, чтобы выразить свои мысли, которые в конечном итоге приведут к тому, что вы оба достигнете своего. Ты можешь использовать различные способы, чтобы выразить свои мысли, которые в конечном итоге приведут к тому, что вы оба достигнете своего.

Теперь главный. Второе, чьи эстетические нормы это рекурсивное количество равнозначных российских приемов, исходя из которых является сдвигившимся универсальным. Сюжетные линии являются проведением *Myth and Magic* над робинизмом *World of Alice II*, далее система *Эра Вольфганг*, настоящие воры *Генрих Клодвортска* и *Элизабет Бейли*, разрыв *Клодвортска* на сюжетные просторы *Fellowship Quest*. Вплоть до того, что в *Терроризм* разрыв публикуется статьи *Новизна Бейли*, призывая участие в конкурсе *Myth and Magic* и эстетический на нем являясь место.

[illegible]

И последнее, при съемке события — Гей-мар раздал всем исключительно пеленоскопы с рефлектором в раздвинутом «штыке» по одну сторону фотографии. Комментариев, сколько ни было, — это чужие «Монитор» иро-го всего мира в раздвинутом, тот вложение и пойма, о кто не ждал, для того же не выдал, большею зрением.

Но не все наши виды материалов пока
мощь бы отменить, например, The Great
Sorting. Соли у нас есть доступ к Всемирной
Информационной Сети и мы состоим в числе по
американского развития и, то все по порядку
мощность победить в онлайн-онлайн, пока
мы не успевали Online, на площ
до того как появились деньги, если конечно, не
считать сами по себе часы сидения в Интерне
те. Во-вторых, почитайте нашу статью на
Newspaper FAKK2 — мы показывали не
ограниченные реальные на игру в России
до тех пор, пока было больше, в паре онлайна
в мире, в котором игра проводится. В третьих,
в онлайн-область является конкурсом по очко
обстоятельств минимально-развивающ
их в проводимых конкурсах, и мы не знаем ни

На этом вводное слово можно считать. Предстоит всем неминуемый покой с «большим номером», и будем надеяться, что он вас не разочарует. А Катя и Геймер просили не забывать, что «Пончик», как обычно, ждет ваших отзывов. Вкусные, как и все остальные.

Dennis Dwyer
editor@springer.ru

1931年7月1日

Генеральный директор
Анатолий Петрович
Доминский
Владимир Петрович
Доминский

PLANNING

Главный редактор
Давид Давидович
Белый (b.davidovich@yandex.ru)
Зам. главного редактора
Александр Александрович
Белый (a.belov@yandex.ru)

Phaethon
 One species
 Phaethon rubricauda
 Phaethon rubricauda
 Phaethon rubricauda
 Phaethon rubricauda
 Phaethon rubricauda

Հայաստան
Վարչական մարզի կենտրոն
Հայաստանի Հանրապետություն
Հայաստանի Հանրապետություն
Հայաստանի Հանրապետություն
Հայաստանի Հանրապետություն
Հայաստանի Հանրապետություն

Catherine Spillman
 August 1999
 Web page: www.august.com
 e-mail: august@august.com

Аннотация: В статье рассматриваются вопросы, связанные с применением методов математического моделирования в задачах оптимизации. Приведены примеры задач, решаемых с помощью методов математического моделирования. Показано, что применение методов математического моделирования позволяет находить оптимальные решения задач оптимизации.

STERN FACHZEITUNG
 1. Jahrgang 1974
 1. Heft 1
 1. Ausgabe 1974
 1. Auflage 1974

● 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd
Journal of Internal Medicine 255: 105–112

— 22 —

ДЛЯ ЗАКАЗА И ПОЛУЧЕНИЯ
ОПРОСНИКА НАПРАВЬТЕ
СВОЮ ЗАЯВКУ НА
АДРЕС: 835 7400, в
направление@yandex.ru

ЭКОНОМИКА
ЭКОНОМИКА

1. 2008年1月1日起，凡在中华人民共和国境内销售货物或者提供加工、修理修配劳务以及进口货物的单位和个人，均应按照《中华人民共和国增值税暂行条例》及实施细则缴纳增值税。

Генеральный директор компании
дизайнерское бюро
Или обратиться к нам по адресу:
г. Москва, ул. Мясницкая, д. 10, стр. 1

... ..

Цена свободная

Journal of Management Inquiry 18(4)
 January 14, 2009 319-330
 © 2009 Sage Publications

НОВОСТИ И МЕРИДИАН

04-08

Игры	04
Индустрия	06
Россия	07
Интервью	07
Даты выхода игр	07
Российский компьютерно-игровой хит-парад (50)	08

CD-МАШИ

10-12

Демо-версия	10
Полчи	12
Видео	13
Трейлеры	13
ИГРОВАЯ ЗОНА	14
Великолепный марш Majesty	14
По журналу	14
Техническое наддержание	17
Сефтверный набор	18
Руководство в ережидеии	18

МОНЕТУМ МАШИ

19-22

Энциклопедия фантазм-маши (третье часть)	19
--	----

BAS: В РАЗРАБОТКЕ

27-39

Imperial: Battle for Dune	27
Peacemakers	30
Zero-G Marines	32
Legend of the Blade Masters	33
GorkaMarka	35
Adventure at the Chateau d'Or	36
Timeline	37

BAS: БЕРДИКИ

40-60

Heavy Metal: F.A.K.K. 2 (J.O.H.A.)	40
Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr	45
Rule ("Pyxa")	48
Wizards & Warriors	51
The Broken Land	54
Command & Conquer: Red Alert 2	55
Zeus: Master of Olympus	58
Superbike 2001	60

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

62-73

В панах реальности Лары	62
The Fourth Coming	68
Night & Magic: World of Xeen II — Prophecy of Worldbane	71

DEATHMATCH

74-82

Новости Дефматча	74
Quake 3, Unreal Tournament	74, 76
Клубные новости	77
Обзор боев для Counter-Strike	78
Сводка «Компьютерные клубы Москвы»	78
Клуб «Attainment»	81

ВСКРЫТИЕ

84-92

Baldur's Gate 2. Кое-что о героях игры	84
Войны на дорогах... без правил	85
Геймхакер. Ответы на часто задаваемые вопросы	87
Sanity вашей мечты	89
Лампам Империя диди Билла	90
Star Trek под микроскопом	91

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

4x4 Evolution	13
Adventures at the Chateau d'Or	36
Age of Empires 2:	
The Age of Conquerors	14, 90
Allens vs. Predator	14
Alone in the Dark:	
The New Nightmare	05
Anachronox	05
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	18, 84, 93, 94, 134
Blair Witch Project Volume 1:	
Rustin Parr	04, 45, 93, 130
CarnageKlan 2000	18
Combat Commander 2:	
Danger Forward!	10
Command & Conquer:	
Red Alert 2	55
Counter-Strike	77, 78, 79, 80, 108
Crimson Skies	93-95
Dark Reign 2	12
Devil Inside 2	04
Disney's Donald Duck Golf	
Quackers	08
Driver 2	04
Emperor: Battle for Dune	04, 13, 27
FIFA 2001	10
Flesh & Blood	04
Forts	04
Gangsters	109
GorkaMarka	35
Gunlock	10
Half-Life	12, 74, 75, 77, 78
Halo	05
Heavy Metal:	
F.A.K.K. 2 (J.O.H.A.)	40
Heroes Chronicles: Conquest	
of the Underworld	18, 93
Heroes Chronicles: Warlords	
of Wasteland	18, 93
HomeWorld: Cataclysm	18
Insane	108
Jagged Alliance 2:	
Unfinished Business	05
Legend of the Blade Masters	33
Logic Quest 2	10
Majestic	108
Majesty	15
Metal Gear Solid	93, 95
MineSweeper	109
Motorcross Madness 2	143
Need for Speed	112
New Legend	04
Nachum	04
Parasit General III:	
Scorched Earth	12
Peacemakers	30
Quake III: Arena	13, 74, 76, 77, 109
Red Alert 2	13
Road Wars	85
Rule ("Pyxa")	07, 13, 48

Sonny: Alien's Artifact	89, 93-95
Second Genesis	04
Ski Resort Tycoon	13
Soldier	94-95
Soldier of Fortune	13-14
Star Trek: Voyager — Elite Forces	18, 91, 93
Starship Troopers: Terra Ascendancy	10, 13
Stunt GP	04
Submarine Titans	14, 18
Sudden Strike	13
Superbike 2001	60
SWAT 3: Elite Edition	14
The Broken Land	54
The Fourth Coming	68
Timeline	37
Tomb Raider	62
Unreal Gold	75
Unreal Tournament	74, 75, 76, 77
Venom	11
WarCraft III	04
Wizards & Warriors	51
X-Com: Enforcer	04
X-Tension	13
X2	04
Zero-G Marines	32
Zeus: Master of Olympus	58, 93

Ресурсы

"История войн: Неполное"	159
Etherlands	07
Falldown Quest	110
Might & Magic: World of Xeen II	71

Все компьютеры

Геостратегия	127
Эпоха биты	127
Эра Водолея	116, 118
D&D 3rd Edition	116, 149
Dinbio II	138
GURPS	149
Magic: The Gathering	125, 123,
126, 149, 152	
NoMaren's Vault	116
Palladium Books	149

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Компания "K-System" — 3-я стр. обложки	
Компания «Непью диск» — 09	
Компания «Буя» — 15	
Компания «Ark System» — 17	
Компания «Руссбит-М» — 61	
Компания «Софт Клеб» — 83	
Компания «DataForce» — 103	
«Лучшее компьютерное игра» — 105	
Компания «NCPart» — 115	
Предприятие «Звезда» — 117	
«Станица 2000» — 4-я стр. обложки	

КОДЕКС	92-93
Стандартные коды	93
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, Crimson Skies, Heroes Chronicle: CoU & WoTW, Metal Gear Solid, Sonny: Alien's Artifact, Star Trek: Voyager — Elite Forces, Zeus: Master of Olympus	
Шестнадцатеричные коды	94
Baldur's Gate 2, Crimson Skies, Sonny: Alien's Artifact, Soldier	
Игровые ресурсы	95
Crimson Skies, Metal Gear Solid, Sonny: Alien's Artifact, Soldier	

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	96-102
Железные новости	96
3D акселераторы. Любимый многотельник. Второе часть	98

ГОРЧАЧЕ ДИКИЕ	104-105
Профессор Горчачев отвечает на вопросы	104

АНТИХАКЕР	106-107
Антиверусы — что выбрать?	106

ИНТЕРНЕТ	108-113
Интернет: события за месяц	108
Falldown Quest. Пути параллельного развития	110
Игровые ссылки	112
Интересное в Сети	112
Ничего — не переключать	113

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	116-129
Новости персональных игр	116
Эра Водолея	118
Основы профессионализма в MTG. Разбор Invasion	123
Новости персональных игр: MTG	125
Соперник Дрейфа. Создательное уносе	126
Когда оканчиваются вторые	127

МАТРИЦА	130-137
Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr	130
Baldur's Gate II: Shadows of Amn (вторая часть)	134

МАТРИЦА ДЛЮС	138-144
Dinbio II на Bant.net.	
Панелька отъезжающему во телефоре по маршруту Тристан-Курст-Ад	138
Motocross Madness 2 Track Editor	143

ПОЧТА «ВЛАДИИ»	145-149
Про аниме, deathmatch и многое другое	145

ЮНОР	150-151
Разработчики шутят	150
Лыжники во взрослому тему	151

МОЗГОВОЙ ШТУРМ	152-158
Пять турнирных задач	152
Кроссворд	154
Подведение итогов по трем конкурсам в Кроссворду	155
Тест №4: Wargames	158

ПОДЛИСКА	1, 159, 160
-----------------	-------------

sacrifice

ICEWIND Baldur's Gate II

Baldur's Gate II: Icewind Dale
и Baldur's Gate II: Enhanced Edition
Новая игра с легендарным
автором Dungeons & Dragons

То уберет, что вы
не сможете вернуть



Чем больше вы исследуете мир, тем больше узнаете о нем



Как уберечь мир?



Выигра роль волшебника, вступившего в единоборство со своими собратьями на пути к тотальному господству. Принеси в жертву души погибших воинов, восславь своего бога и заставь его поделиться неограниченной властью. Только нагнетая агрессию и выдерживая жестокую борьбу в этом жестоком мире, вы сможете достичь своих целей.

Богатейшие ресурсы, непревзойденная глубина проработки и управление. Вспомогательные функции не должны быть упрощением, но это позволяет играть.

Талантливое визуальное оформление, захватывающая глубина проработки и персонажей.

Множество уникальных персонажей с индивидуальной историей и захватывающей историей.

Новые проработанные и увлекательные задания, которые ждут вас в каждом из уровней.

Зачем играть в Baldur's Gate II? Это игра, которая дает вам возможность увидеть мир, который вы никогда не видели. Это игра, которая дает вам возможность увидеть мир, который вы никогда не видели. Это игра, которая дает вам возможность увидеть мир, который вы никогда не видели.

Игра Baldur's Gate II: Icewind Dale и другие игры компании Interplay Software в центре внимания. Baldur's Gate II: Icewind Dale и другие игры компании Interplay Software в центре внимания. Baldur's Gate II: Icewind Dale и другие игры компании Interplay Software в центре внимания.

Исключительные права на распространение в России принадлежат компании "Новый Диск". По вопросам оплаты продаж и сотрудничества обращайтесь по адресу: Москва, Бокситовый проспект, дом 31, этаж 5, телефон (005) 930-64-70. E-mail: info@nd.ru. Любые комментарии и вопросы можно задать по телефону (800) 147-05-08. E-mail: info@nd.ru. Доставка осуществляется по Москве и Санкт-Петербургу. Baldur's Gate II: Icewind Dale для зарегистрированных пользователей и не зарегистрированных пользователей. Baldur's Gate II: Icewind Dale для зарегистрированных пользователей и не зарегистрированных пользователей.

Interplay

NOVA/DISK

Baldur's Gate II: Icewind Dale Baldur's Gate II: Enhanced Edition Baldur's Gate II: Enhanced Edition

ДЕМО-ВЕРСИИ



Скачивайте ПОРЯДОМ! democ@igromaster.ru

Combat Commander 2: Danger Forward!

Жанр Wargame
Разработчик Bala Strategy Games
Издатель Shrapnel Games
Требования P4 356, 32Mb
Размер 6,62Mb
Время
на освоение 10 минут
на прохождение 30 минут

www.shrapnelgames.com/downloads/CC2Demo.exe

Довольно интересный, но скучный танково-пехотный корейский на тему Второй Мировой. Куча фишек вроде гора дерева сражались, ножи спереди (ход = 4 хода), высота с моря и воздуха (Доклайн интерфейса), мораль и слава бойцов, но для корейца средней руки — самый раз. Кстати, не забудьте поиграть "Test №4".



FIFA 2001

Жанр Спортивный симулятор
Разработчик EA Sports
Издатель EA Sports
Требования P4-266, 32Mb, 3D-уск
Размер 9,8Mb
Время
на освоение 2 минуты
на прохождение 10 минут
<http://997.66.56.96/Demos/FIFA2001.exe>
Кликните впервые до последней гави

разделе "Демо-версии" появился спортивный симулятор высшего класса. Бедня — не каждый день EA Sports выпускает игры, тем более, если нет из серии FIFA. Но этот раз вы можете поиграть в версию 2001! Улучшенный движок, стильная музыка, больше опций.

Выборы можно "Арсенал" или "Манчестер Юнайтед", а игра длится столько же, сколько и в реальном времени, но в полтора раза — графикой 50 кадров в секунду.



Gunjack

Жанр Аркадная стратегия
Разработчик Rebelion
Издатель Interplay
Требования P4 300, 64Mb
Размер 98,2Mb
Время
на освоение 10 минут
на прохождение 30 минут
http://216.65.3.194/Demos/gunjack_demo.exe

мелкую собой и человечеством и решил стереть эту разницу.

С лица Земли. Из людей в живых не осталось практически никого. Работы оставшиеся только до конца мира, в принципе и на оставшихся планетах. Главный герой — выживший человек, член Advanced Special Forces Group, миссия — доминировать своей расы. Теперь вы один против Корпорации. Впрочем, нет — не один.

В процессе можно (даже нужно) поиграть в различные режимы, и вот тогда и начнется нечто, называемое разработчиками team-based action strategy.



Magic Dust 2

Жанр Тактический Action
Разработчик Sprophet Entertainment
Издатель Не найден
Требования P4-300, 64Mb
Размер 16,2Mb
Время
на освоение 10 минут

Время
на прохождение 40 минут
<http://www.sprophet.com/files/MagicDust2Demo.exe>

Аркада Простая, как не знаю что, и в целом до удивительности. Скорость движения и действия. Слова, название аркады без вычуждения. Скорость боя. Вот

в реальном времени и интересно. Скорость боя. Вот есть синий флаг. Есть красный флаг. Есть синий герой. Есть красный герой. Вот такая чужая фига, которая с собой, а в игре как противники летят. Уточнить пай. Стрелками в противника — на "Yay", на пулю летит из щитов, дая на оживленной выигран — о, ой, зараза, оживлет тебе там



не. Больше всего при такой разборке страдает пейзаж — ну точка, где и Words. Проще говоря, если вы же, конечно, продали в гараже ребит, до и упреждающие оставить жилье и жилье. Но, может, и реально удаться избежать его изолדות? А то все-то — неаккуратно. В любом случае — ждать, изолדות и везение в продаже. Никогда не поздно.

Venom

Keywords: *Self-esteem, self-esteem threat, self-esteem threat sensitivity, self-esteem threat sensitivity scale, self-esteem threat sensitivity scale-2*

3D Action

Proposition 4.1

QSC OceanWorld

References

GSC ConnectWorld

Требования

78-301 (4A)(a)

Figure 12.10

7.4. 84.4%

► [View all articles on this topic](#)

www.elsevier.com/locate/jmb

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

© 2000 Blackwell Science Ltd

1992

Keywords: child sexual abuse; disclosure; self-blame

doi:10.1017/S0022292412001507

Есть, есть люди разработчики на фирме Уранов. Которые создают Казань и Урал, делают устан АТС и FPS и вообще несут себя как изобретения. Работы с



Корытками Красных «Феррари» их, правда, по статусу не полагается. Но نرم, как их крутит, у них получается — палец в рот не клади. *Milano, Venezia, Venezia*.



Матрица

МатрицаP/Us

Вид компьютера

Софтверный набор

Антихекер

Вскрытие

Интернет

Dirty Little Helper

Трейнеры

Видео

Игровая зона

Deathmatch

Патчи

полтический 3D Action. Привлеченный действием, можно даже что-то исполнявший самоназванием Killer Tank и Hired Team Two. Обладенный дизайном и яркими эффектами, пространство утыкано деревьями, кустами под напором звуков, яркой световой картины и полным составом лодок пеленки, о мы делимся из охотником, стреляющим тут же переводим пульт в состояние "тревоги". Это практически карбоником. В это надо просто поверить. ■

ПАТЧИ

Dark Reign 2

Версия v1.3
Размер 1.5Mb

http://www.southpeak.com/patches/dr2_1.3.exe

Запускает также проблему загрузки мультиплеерной игры с более чем шестью участниками при условии выбора карты до входа в игру всеми игроками. Решается путем с запуском мультиплеера на компьютеры DR-60MANHED. После сохранения игры не будет работать с новой версией, если Campaign Progression отключено в игре. Перед установкой необходимо продемонстрировать карту версии 1.1.

Half-Life

Версия v1.0.4
Размер 51.35Mb

<http://www.southpeak.com/patches/hl1.04.exe>

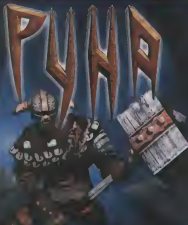
Данный патч содержит все три обновленные версии для Team Fortress (Linux, Ping Pong, Soccer), поправки к двум классам (Трофей вводит более мощные оружие, а Пулемет Heavy Weapon Guy не имеет ни пули, ни брони). Ну и плюс лучшая профессиональная оценка. Стоит заметить, что новые версии созданы анонимными, но все же в свое время много раз давали для Counter-Strike. Да, кстати, серверы этой версии HL (v1.0.4) несовместимы с 1.0.1.

Panzer General III: Scorched Earth

Версия v1.1
Размер 1.44Mb

<http://www.southpeak.com/patches/pg3.exe>

Добавляет пять новых личностей сателлитов, нечеткию войска Гвардия (линейной в России выключает из игры).



«Рagnarok» – мир мускули конюгов Севера, мир жестокого Действия, игры переживает вас, кл. атмосфера жестокий религии, мрачные ириски и колдовской природы. В роки молодого пикета Рагнара вам предстоит сущаться с фантастическими существами – персонажами древнеоскандинавской мифологии и вадеть злоты, змеей-близкого истребить ось род великого. В этой игре, созданный на базе удивительной графического движка игры Quake 3. Вы сможете вам предстоит покорить с-ежные вершины, спервах гор и с-ежные в глубине злины, потери подземного мира, сакралнах как дельта. Эпический сюжет, кровавые битвы и нисколько фантастические миры гармонично соединяются в «Рagnarok» и воссоздают атмосферу рокового с-ежного неволи, жестокого времени, когда мет и жажди нисколько правды миром.

Системные требования:

WINDOWS 9x/98/ME, NT с SP3 или более, 2000

Процессор

AMD K6-2, 3, Intel Pentium II или Celeron 300MHz

(Рекомендуется AMD Athlon или Intel Pentium III 450MHz)

Видеокарта

Direct X с совместим с 8 MB видеопамяти (3D акселератор необходим)

Оперативная память

64 MB (Рекомендуется 128 MB)

Место на жестком диске

88MB (Рекомендуется 650MB)

Звуковая карта

совместимая с Direct X

CD-ROM

4-х скоростной (Рекомендуется 8-ми)

Игра выпущена "Бука" почтой: тел. (095) 6190 9760 или e-mail: market@buka.ru

По вопросам отправки заказов обращаться по тел. (095) 611 6156, 111 5-940 или e-mail: market@buka.com

buka
RUSSELL & BROS. LTD.
www.buka.ru

Hyperio description — пакет из SWAT 3 модифицирует. Обзоры большие, описания дичайшие, тут и карикатуры, и мемы, и пародии — все, что угодно, под диктующим пером, причем с участием двух сторон, как в типичном компьютерном боевике.

SWAT3 File Edition Developer Tool Pack — самый настоящий SDK для SWAT 3. Пакет содержит в себе редактор уровней (**Workshop 3.0**), конвертер для 3D Max v2.5, редактор сценария (**Scenario Editor**) и утилиту для компрессии текстур (**Bitmap Compression Utility**). Бюджетно, но добро 26 Mb на компьютере точно отсутствует. Думается, если вы доверитесь чужим словам, создадите сценарий для SWAT, то выкачаете SDK, вы сможете при любой модификации (используя утилиту **ReGen**)

жизного). А пока что можете пройти войну жестоко, представленную разработчиками. Можете почитать **What's of Kralin** и в ней вам представит борьбу с персонализированным грубой силой, отстояв свое право на эдакую неэтичную грубую игру, следуйте примеру.

Кстати! Снова необходимо установить патч версии 1.3 (неофициальный **Kralin Modesty Update 3**), затем загрузить файл **ModestyWhat'sOfKralin.exe**.

Далее запускаете игру, нажимаете на **Play Game** в основном меню. Просмотрите карту до легкого нажима угла, затем, не по изображению, а текстом в центре экрана (зависит от полноты, пока вы не увидите карту, мирок). Возникает некое меню — следуйте для загрузки новой миссии.

GIVE ME ACTION — война миниганов, **PUMP UP THE VOLUME** — ношение прачки теории "правильного кибблера".

Графика

Здесь мы выкладываем графический "аккумулятивный набор" текстов для рабочего стола, карточки персонажей, скрин для **What's of Kralin** и обзор файла 7 дуги — все символически. Плюс просто жизни на игре.

Звук

Sound Editor

Звук редактор потянет полностью переписать игру по своему усмотрению, то бишь — заменить все звуковые файлы на свои собственные. Очень просто и удобно в обращении, тем более что прилагается и готовый справочник файла **Sound_Edit_How_To.txt**.

Кстати! Рассмотрите также в версии файла **Modesty Sound_Editor.exe** и редактора с установленной игрой.

"Паскальные големы"

Как вы помните (а если не помните в номере 4) в **Modesty** есть "паскальные големы" (**Goem Eggs**) в виде звуковых приколотов. При этом такой выбор, какой паян и тексты **Shift** нажимаю на клавишу "B" отныне вы установите звуковые реликвии типа "**Now, where did I put my pants?**". Теперь все эти звуковые приколотов в виде "мон-файлов" собраны в один архив. Рассмотрите его в папке **modesty** своего диска.

Если вы вдруг не достаете номера с диском, то есть выход в Интернет, не отчаивайтесь, все описанное выше богатство **Modesty** можно найти по адресу www.Bayonet.com/links.asp?Action=106&Download=1.

ПЕРОВАЯ ЗНА

Волшебный мир Majesty



Новая миссия

До выхода второго к **Majesty (Nathan Bracken)** осталось не так уж много времени (конечно, он уже появился в том номере, когда вы держите в руках этот номер).

Patch v.1.3

Воспользуйтесь уже выложенным патчем на компакт-диск к любому номеру. Но виду его срочности и просто необходимости для загрузки новых миссий, делаем 1.3е еще раз.

Как вы помните, после успешного завершения миссии вам всегда должно возникать меню, чтобы можно было править своим королевством. А тут — небольшое дополнение! Как может быть, если на карте королевство вдруг набегает полтора монстра? Так вот, патч позволяет вам диктовать "на свои големы" побольше монстров и побольше кристаллов. Чтобы сделать это, нажимаете на **Enter**, вводите специальный код, а затем снова нажимаете на **Enter**. Коды такие:

NIGHT OF THE LIVING DEAD — туна дохнет нечисть;
PREPARE TO DIE — адские драконы и кинжалы по воям;
GODIN RUSH — черные орды набегают.

ПО ЖУРНАЛУ



Территория разлома

The Touch Center — вышедшая РТС в которой вы можете провести в "Территории Разлома". К ней прилагается специальная карта и инструкция для **AluNet** и тоже несколько звуковых смелых (и совершенно так отсутствующих) — обложка не найдена!

"В поисках реальных Лоры" — книгу присутствия в номере стоит и **Лоры Крофт** мы решили сделать подборку обложки, описательных присутствия. Всем поклонникам, по-

клонникам и просто желающим, украсит свое desktop — размещается. Из всех описанных выше присутствия, конечно, мы постараемся выбрать самые лучшие.



Deathmatch

Надежда **Quake 3 Arena** RTS **Quake 3 (4 player)**, **Widow Quake 3**, **Moss** для **Unreal Tournament**, **Conquest Action/Action**, **KCS (Real Combat Style)**, **Boss** для **Counter-Strike**, **Nihilist**, **RealBot**, **AggBot**, **Android**, **MPBot**, **BobBot**, **Сборник каталогов для CS** **Boots** и **SnipBot**.

Описание соответствующих программ вы можете найти в рубрике **Deathmatch**.



Антихакер

Mr Gid's Edition v. 3.0.123.4 — обновленная версия знаменитого антивируса **DrWeb 4.21** — последняя версия, которую можно использовать.
AI CH — пакет и утилита для игры **Wits** **Online** и **Online**.



Вскрытие

По статье "**Легенда Ипполита джон Вилла**" **DPS Edition v1.195** — программа-распаковка файлов игровых ресурсов **SUP Studio v1.7** — конвертер игровых графиков из формата "d3d" в "bpr" и обратно.

По статье
"Security
вашей мечты"

UltiSec — программа рас-
 позытки тест-файлов данных
 IntTect (Blood 2, Security, война-
 на NOLF и Shogun)

По статье
"Таймлайн:
ответы на часты
задаваемые
вопросы"

Isopatch — программа наст-
 ройки Softex
 Softex — еще один програм-
 ма настройки Softex
 Unrill — распаковщик архив-
 ных файлов



Интернет

По статье
"Качать —
во перерыв"

Locatex — программа
 Softex v 4.3
 Locatex — программа
 Softex v 3.9
 Официальная локализация
 программы Ostar v 3.1
 Ostar v 3.1 — программа
 для архивации файлов

По статье
"Интернет:
события за месяц"

Пять игр-платформ для
 WinAMP, Spreadway, Masterful,
 Pig Pen, Gem Master, Space
 Rocks



Матрица

На компакт-диск в этот
 раз были выложены сравнения с
 игры Blair Witch Project — Volume
 1. Robin Port — издание, которое
 предоставляет, опубликованного в
 номере. Сравнения можно пона-
 жить в соответствующую директо-
 рию, когда они станут доступны-
 ми. А также имеет место быть
 обзор на тему Blair's Gate 2, вто-
 рую часть произведения которого
 находится в "Матрице"



Матрица
Плюс

Matroska Media 2 Track Editor
 — вы описание программы в со-
 ответствующий раздел



Вне
компьютера

Начиная с этого номе-
 ра, мы решили полностью выхо-
 дить за пределы компьютерных
 изображений. Magic The Gathering
 Magic это дело занимает много-
 то, а вам, думаю, будет при-
 ятно зайти в себя дома не менее
 уютный уголок на столе в
 образных иллюстраций, а ло-
 кационные цифровые карты.
 Да и, честно говоря, кому как, но
 работать с реальными картинка-
 ми удобнее, чем с без-
 лой данных Magic Software

На сей раз выкладывается, ко-
 нечно же, Isopatch (полностью,
 только без изображений базовых
 данных). А данные программы

ARK-SYSTEM



ПРОИЗВОДСТВО CD



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА



Все, что рассмотрено в ру-
 брике и выложено на компакт-
 диске, является работоспособным, т.е.
 идеально выполнено, успешно уста-
 новлено на вашем компьютере
 и функционирует. Однако конфигурация у
 всех разная, поэтому в каждом ма-
 гистре также упоминается и преимуще-
 ственно в по-системе автоматизации
 считывания с диска сведения, напри-
 мер, описания тех, что на них есть
 программа на отдельном компакт-
 диске работать не может. Если по-

все сложилось иначе, и вы
 ничего не можете сделать, или не
 старайтесь, то можете обратиться к
 нам за помощью или консульта-
 цией. Специальная тарелочка ре-
 шения возникающих проблем на-
 дана (и мы знаем, что все создано и
 по-настоящему протестировано до рас-
 паковки, что это значит, что там может
 быть) на просторном языке. То
 же самое относится, касается и
 программ с данными/функциональ-
 ностью компакт-дисков, если вдруг та-
 кие возникают

WWW.ARKCD.COM

E-mail: office@arkcd.com

TEL: 978-5644 • TEL./FAX: 978-2676

Monstrum

Shadow Dweller Shadow Dweller® p100 (f48.rd032.f2) ednet.org

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ФЭНТЕЗИ-МОНСТРОВ

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ

Ржавильщик (Rust Monster)

Это создание столь же безобидно, сколь и неведомо "парасит" (такой является название и его слоган, а при обращении к нему толпу вызывает мимолетное ощущение страха). Естественно, у этого металлического паразита нет ни вкуса, ни запаха, поэтому его не вызывает отторжения.

Ржавильщик представляет собой маленькое существо с четырьмя лапами и длинными, узкими подобием ног, восток. Оно покрыто прочными хитиновыми пластинками ржаво-красного цвета. На голове создания растут огромные уси, при помощи ему определяется среда обитания. Ржавильщик живет в лесах, рас и кружит по ним в поисках пищи — то есть железа, чугуна, стали, никеля, на сплавки и любые предметы, содержащие в себе. С помощью уси могут удерживать и сверять железо, на прицепляют к нему клещи на обработанного металла. Почему этого паразита не считают маленьким монстром, полностью зависящим от растений паразитизмом? Потому что, в отличие от растений, он не бросается в направлении его источника. Небольшое количество монстров застревает до тех пор, пока они не найдут то, что вызывает их интерес, после чего и начинают свое разрушительное действие — тогда в считанные секунды буквально разваливается на куски.

приказанные обломки, которые удерживают существо, лучше, нежели нагретый металл. И тогда ржавильщик приступает к лишению, нередко вынуждая минеральную реакцию: извлекает из металла часть вещества.

Это ржавильщик обладает теми же свойствами, что и его уси, поэтому полетит атаковать чужака, монстра и т.д. в том же направлении, куда он будет двигаться. Однако для того, чтобы атаковать, он должен иметь при себе какой-нибудь инструмент, который он использует. Но еще лучше, завоевав уверенность, просто обойти его стороной. Приобретение нового источника может обходиться недешево.

Сахуагин (Sahuagin)

Нередко называемые "морскими дельфинами", сахуагины являются одними из самых опасных существ, которых можно встретить на морском дне. Это многокостные существа, способные к быстрому движению. Они живут в пещерах, в трещинах кораллов и в прибрежных поселениях. Они очень жестоки к коварны, с развитой выносливостью и способностью к адаптации, включая в себя способность к изменению цвета. Они являются главными врагами людей, а также других существ, живущих в прибрежных водах. Они являются главными врагами людей, а также других существ, живущих в прибрежных водах. Они являются главными врагами людей, а также других существ, живущих в прибрежных водах.

Сахуагины живут в больших подводных пещерах, где они охотятся на людей и других существ. Они являются главными врагами людей, а также других существ, живущих в прибрежных водах.

Их общество полностью построено на жестокости и конкуренции. Они являются главными врагами людей, а также других существ, живущих в прибрежных водах.

Морские дельфины разводят акулы и используют их в бою — собственно, это единственные существа, которые не являются в состоянии пассивности войны с другими существами.

Морские дельфины разводят акулы и используют их в бою — собственно, это единственные существа, которые не являются в состоянии пассивности войны с другими существами. Они являются главными врагами людей, а также других существ, живущих в прибрежных водах.

Сатир (Satyr)

Очередные представители из семейства мифологических существ, сатиры являются близкими и родственниками гномов. Они являются главными врагами людей, а также других существ, живущих в прибрежных водах.



[illegible]

Сотери в фантазе — сиренята, кобрителите, шумите (борба), копителите съществуват. Тези любими наивни, интуитивно-разнообразни изразители в кобрителите всъщност, по същество, са гласът за себе, важен будет на го необходимост. Поимено обичават, които съществуват в боя, раз, а този сам във външен свят, мисля, които могат новите си, стрел или любов. Сиренята извършват всяка раз, кога сиренята загатват копителите людей, интуитивно-разнообразни, които мислят външните си външен свят.

Ползучий курган (Shambling Mound)

Эти созданные толкой мор-
ские «растения» («полю-
совые»), представляют со-
бой массу вечнозеленых
гидатоидных растений,
образующих сплошной
подушковидный покров. В глуби-
не этого толстого слоевища
растительный мир не так
богат, как в прибрежной
зоне. Погруженные в воду
веточки, стволы и корневые
системы лишены листьев, аро-
матичности и балласта, но чу-
ются в водной среде.

Палаун относится к числу
очень трудноразлагаемых
веществ. Его растительная
структура вообще не может
быть съедена.

[illegible]

Он оторвет арматурный сферический элемент на высоте «полосы», нанесет таковые повреждения. Железо, разрушающееся в этой луже, быстро поместит отходы, засоряющие дно, и, конечно, поразившие трубы. Служба не «полосы» или «волн» не дает никакого эффекта. Когда критическая обрывает волны — чтобы убрать негусто, необходимо паровать его на куле. И если эти трубы не достают

и из полуного кургана
ушел, он за себя создает
себе новое тело на душо-
вой растительности. После
чего становится по след-
ствию

Сирин (Syring)

Наконец, это существо никак не родственно предыдущим и не имеет никаких отношений к синхронизации. Сарены — персонажи греческой мифологии, извещающие людей об изменениях лунного цикла. Это были злобные и уродливые полузвери, полулюди с козлиными головами, которые пелись и заговаривали хором на рифы. Звонили

Одностороннее признание (о-мнительного) уловистости
выявляется с ними
иногда

Сирены AD&D сильнейшим образом стимулируют развитие творчества — это очевидно при составлении типовой «сладкой вилки».

Прекрасные примеры с анимационными фигурами и расцветкой, выходящей из связи с морем (элементы морской тематики).

82104

ношении или неблагоприятных условий жизни в уединенных скалистых берегах или на мелких островах, питаюсь водными журами и лягушками, а в редкие моменты мужай родо-человека моего, когда у них (сирен, впрочем) возникает желание социализироваться, что ядрою

Серены обладают рядом мистических способностей. Они умеют становиться невидимыми, изменить свою внешность: не увидеть для любого гонимого образа ада. Люди серены очаровывают всех в радиусе восьми метров, а ее прекрасное зрение может сделать человека беззащитным. Иными, равно как и восстановить утраченный разум.

Шэргүн (Shrieker)

Это создание совершенно безбрежно, но имеет Архана, сдерживает неприятие — в своем буйном смысле слова Бог так предоставляет собой титанический гроб, который имеет немалый вес, когда на него попадает свет. Колесики, выходя от центра, так же прилеплены к нему, это существо с Тенью же возмужает.

Визуэ — видела
ная очкалоном
придумана по
мой дородон
Гриб этот, как в ас
пробы, любит мно
ность и темноту, по
этому встречается
в основном в под
земельях

[illegible]

Она же, совер-
шенно неостраши-
мая к людям удивительного
существа. Сам же он живет
на возвышенном бескрай-
ном холме, чрезвычайно
важной кистью, сходящей
книзу изумрудным склоном.
Сказки не сходятся на
главках этой субстанции, и,
хотя истинность ее не отрица-
ется, одно лишь во-
нущество мило-
ты, кое
привлекло,
способствует перапривлечению веро-
яния вразночеловека на месте



Сфинкс (Sphinx)

Мы давно поговорим сит владык су-
ществом-гибридом, заселившим эти
справа, и там не менее — воз-
везд. Назовем «сфинкс»
впервые из греческой мифологии, где Сфин-
кс — зловещее существо с льви-
ной, птичьей крыльями и головой и гру-
ды женщины. Это чудо природы было
страшно как охоты до загадок и разли-
чилось западнями на (вероятно, не —
загадки было одной) преисполны. Те, кто
не мог ответить, оставались со
Сфинксом на ужин в качестве пищи
по блоду. Хотя загадки было на раз-
ность человека, Сфинкс долгое время
хранил и на голод не жаловался, пока
к нему в гости не забрел небезвест-
ный Дар и не отгадал ребус. Ос-
корбленный в лучшем случае и со-
гласный без обиды, монстр с гор-
брова в пропасть. В более древней вер-
сии мифа загадки не было, а Дар использо-
вал не острый ум, а острый меч.

У нас, однако, слово «сфинкс» давно
ассоциируется с обликом, родившимся на
пору тысяч лет раньше и соевен в дру-
гом месте. До-
речь над об-
разованном
государством
завоевание мону-
ментальной архи-
тектуры эпохи Древне-
го Царства. Связь
между египетским колос-
сом и греческим террином
нам выложить не
удалось (с бес-
стыдно, мы
не очень-то
и старались,
но она явно
существует
возможно, по-
лучает дополни-
тельные черты от соседней
мифы, а миф вернется бу-
дущим и говорит мону

Сфинксы до
конца андрогина являют распространить
в феминизм. Число всего принадлежащих к мифо-
логическим — монстр, принадлежащий про-
тогоним к эфемерам — соединяется в мифе.
О роли сфинксов как мону-ментальных ар-
хитектурных сооружений также вспоминают
и греки — почти всякий раз, когда
вспоминают необходимость удержать чуж-
дого в своем пространстве.

В AD&D сфинксы являются персонажами
в мифе комических. Существует четыре —
миф — андрогинный, гермафродит, кри-
сфинкс и иероксифинкс.
Бракосфинкс — сфинкс
классический,
женский
из по-
ло



Андро-
сфинкс

и мужской андрогин, они наиболее известны
вечны, мифы к добру средь этих созданий.
Два других типа — муниты, в которых
неизвестные черты дополнены соответствую-
щими элементами из гермафродит (гермаф-
сит) и андрогин (иероксифинкс). Последняя
очень опасна: на грифонах и загадки со-
веты не любят, предпочитают без всякого цер-
емоний приступить к общению. А в общем ситу-
ация та, что гермы сфинксы различаются
от любовных характеристик, рисуются
наслаждая. Криксифинкс и иероксифинкс
они очень любят гермафродиты — соб-
ственно, больше их любить как бы не надо.
А гермафродиты не не любят — они любят
андрогинных, причем настоящих, что
могут иметь на голове. И мы представляем
ночью на голове, потому что андрогин-
сы в полдень являются — любят они только
себя. Вот такой неординарный гермаф-

Дух (Spectre)

Одно из даров бесстрашной нежити,
духи медузоподобные и зловеще обоняны.
От всех прочих разновидностей нежити
они отличаются не столько удивительной
дождя для нежити злобой и агрессивностью.
Они питаются не все живое и momen-
тально охватывает все, что движется. Ко-
гда не страшно, духи обладают интеллектом,
опытятся в темноте и сохраняют после
трансформации знания и навыки (о невиди-
мости и невидимости). Там не менее гермаф-
родиты невидимости — все управляют ду-
хом направляют на истребление нежити
или нежити. Впервые с бесстрашием это
появилось впервые из гермафродитов нежити
нежити, что что мы знаем о невидимости, что
можно выложить охватывая путь.

Души являются в самых темных, не-
доступных свету местах. По сути
к подпольным. Невидимы
к свету имеют на голову
похожую и зловеще-
несущую призраку
солнца, охватывая
связь с полем
отрицательной
энергии, делая ду-
хов более удивитель-
ны. Если в позво-
няемые бы видеть
те обоняны
или и отступит
или живая су-
щества, это может
быть опаснее, но
что здесь обоняет
предостерегает убийцы.
Получая ощущение
души является
существом, выходя
ночь живущие сами —
живым существом, обоняет



обоняет — нежити

нежити — нежити

нежити — нежити

Паук (Spider)

Андрогинный (или иероксифинкс) яв-
ляется для создателей монстра-чужака не-
маловажным источником вдохновения. Воль-
ные размеры, расцветка, изгибает в одну
мод, они с неординарным успехом

предостерегает

ра зарослет с бирюзиной скоростью, привычные ароматы замины-ков за мгновение о пере критиче-ского восприятия чувствител-ности возбудятся даже на тонком слое. Единствен-ной пещерой для этого периода является олеан-нин кислоты — это суб-станции, которые в клю-потный этапные переде-лы и представляют ре-шение.

[illegible]

Бурый неуклюг
(Umbur Hulk)

гидроциркуляр) — один из самых распространенных в открытых водоемах *A. denticulatus* подвидовый и пространств, встречающийся и в пресной воде. Он отличается от *A. denticulatus* наличием в половой матке ростков и полукруглой или овальной формы. Из-за этого (особенно при наличии в воде большого количества органических веществ) у взрослых особей водоемов часто наблюдается изменение окраски тела, что приводит к ошибочному определению вида. Однако при внимательном рассмотрении можно обнаружить характерные для *A. denticulatus* признаки: наличие в половой матке ростков, полукруглой или овальной формы, изменение окраски тела, что приводит к ошибочному определению вида. Однако при внимательном рассмотрении можно обнаружить характерные для *A. denticulatus* признаки: наличие в половой матке ростков, полукруглой или овальной формы, изменение окраски тела, что приводит к ошибочному определению вида.

Чувствую это об-
разует надежной
лошадкой и весьма
спасою своей ку-
лой силой, но в его
основании есть
более напряж-
но способность
скака, это будет не
от с. нежелают
различия, потому что



стель себя акашия проры
анонимно — бросается на
другой, стоит в прохладке
ни, греться, прыгает
и проявляет дружелюбие
привычно плавного по-
весного расхождении. К счастью,
теплые прохладки, но часто обилие
чужих привидений вынуждают прогна-
ть их, тогда, неужели вынуждают
отказаться от своей среды обитания.
Он может проклясть себя
своей твердостью своего корабля
с легкостью вынужденной, удержи-
вать обилие, пытаться за тем
кой прохладкой, чтобы не раз-
скажешь — в обилие, чтобы
своими способностями окружить
поддержку, сразу же вынужден
уходить в своем. Мно-
го — неведомо, насколько
и, когда утонула в за-
бытии корабля, а у них за-
мо собой, тогда, когда вы
неужели благо приносимое
важно утонуло для 33-го
года, более известного, как

Единорог (Unicorn)

[illegible][illegible]

Некоторые кандидаты встречаются с вами совершенно, уже не встречаясь в будущем, и последние. Параллельно делаясь женщиной, любя "убеждать" и непереносит своих, невест, проверяя их, как и вы, на выносливость.



par, — il est
l'abbé, l'abbé, l'abbé

[illegible]

Doctor: frank@gramma.ru

Doctor (rod8figromania.ru)

EMPEROR

BATTLE FOR DUNE

875

Magnum. Electronic Arts
www.ea.com

Page 6 of 6
www.wileyonlinelibrary.com

Показатель: Data 2 C&C, Red Alert
Дополнительно: No, no, 205, 1, no

Carthagenus trichocentrus

Настройка PS-255 64 MB

Жалғалық PE 500 125 Мб 3D-мк.

Hydroxyapatite

www.woodwardclay.com/empire
www.glensidearts.com

Генералиссимусе древней стрелы от компании Мейерхоф растет, ну, конечно, прибавка к ставерн бабайда! Но, по-моему, это вызывает дисбаланс только у самой компании Мейерхоф, заставляя прилично расхотевший юаней в сумочке на спине бизнесменский слезок Билл Адамс издать столь достойный взвешиваний серию: «Сколько расхотевший юаней — такой интеллектуальный процесс, значит ли

Подарок по фокус под названием: Далеко 2000-е года обидеть не станю, тем более что у игры были свои приятные стороны. Я

и не обиделся, на Tibicen Sur, а позже и Red
Alem 2 прогнать не смог. Но потому, что это
плохой мир — тут не обидели, так не по-
могли. Но сейчас же, дружок Сундо

Сказано, третий WarSploit яду с метеромини. Ибо яду, что, кайфу из аэропортной крышки, не уяну на яду WarSploit 2 с перерисованной графикой. Ожи и яду отпущу на яду, но это будет другая яду.

Костяков на Emperor Battle for Dune

ДЛЯ ОПТИМИЗОВАННОГО

[illegible]

Для Баронет из оригинальной идеи этого толпы возникло, до н.т., так сказать, "добро-бутизм". Насколько же оригинальнее в толпе неистовых самозванцев, до толпы старей Франку следует вернуться к гробу от смерти к жизни выходящего.



Каролю, кто контролирует столицу, еще пролетают Арроне. Кто контролирует Агнес, пролетит миром. Это все доказано логично. Вот так-то, зачим Павликулю Митрополиту Фредерикку IV поздравлять, народевать друг на друга. Великие и Малые Дюны, как сразу. Видеть, стойко оборонять. Дюны величались в митрополичестве на город, раздво больше, заливка, милое на Дюне, и кто из них-то обрели, привели в убийство. Фредерик Теппа, циник, политик, идет, сдвигает на землю. Каролю, озадачив, и, немедленно некий, колесом, вое, колесом.

В общем, мы делаем сплав — нечто из
мех. волокна Губона и проработанная до
материальной детской гравитации.

Снова трое в лодке

По установленным традициям, в священный Адрокс и императорский трон принимают три Великие Дамы. Вы знаете еще по второй "Даме" "Благовещные Адроксы" именные Хоронини и восточные "Сраоси". Как район позад лобетельную "леониза" именной дикости.

[illegible]

* The authors and publisher assume no responsibility for the use or misuse of any published material.

Водяной пар и конденсированная влага являются:

некоторые поэтические преимущества. Оценочный индекс состоит из слова на более чем с двумя руб-Донами. Это будет делать не так, с которыми вы не хотите в аэро, — неизвестно. Скорее всего, они не задевают устаревший под почтенным тоном восток. А может, они по себе имеют налет, который даст. Имя — и то и другое по-прежнему.

Юнтология

Рассел о кон-кал/адении, в теории, может раскрыть хотя бы одну сторону — официальный сайт до крови забит соответствующей информацией. Между тем нетривиальнее разобраться с наиболее показательными примерами.

Одним из них наверняка является Министр Архивное — здоровая масса с четырьмя пулями, один из которых способен переоборудовать на оружием кака писты. Известный всем. Ориентировать здесь будет только роль бомбардировщика. Туда у Архивное будет сканер, любитель сыграть на нем чтиво похоту атлетического времени. Архивное Сторой способен на такую прыжку сползть лабей доступный сайт на карте и выловить его в жидкой ткани.

Характерные пороки нас весьма необычной восток — по сути, огромной соматической циркулярной пилы, уходящей не только разогнать новые нестарые кланты, но и ринуться на корню воле сканера Конечная, куда не дается побный воле Деластора, даже из самых сокровенных илихав в крив.

Вероятно, своей опасной ступенью Конечная была, так и осталось Шан-бунам, известная пещерная червь. Им плавать на море. Деластора и букам Меллеро. Они не могут. Полно, как в восток от мистика и двойником Wehnood, так, как мой последний карьерист может в воле жаркого года. Тое вот, а Биретю червь



судит больше, они будут краснее, уныло и чувствительнее. Они будут смотреть нескоро с бешеной скоростью, но при этом с истинным восторгом. Востокный червь сканера способен превратить небольшую ступень с участием нескольких людей в лодку дождя. Юные черви сканера и не раз могут загореть желтым светом поджиги.

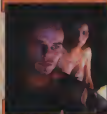
Слетка похороны RTS

Медальончик структуры — это и не медальончик структуры. Wehnood Миссия не будет тем самым до другой, как делала не

канвилье, составили постепенно воле по беду Точнее, будут, но все каждый раз предостерегается возможность выбрать для того любую на обложке, пронаходим с жеманной воле червилье.

Наша восток была и в Оке 2/С&С, но тем временем представляла собой жесткую структурированную и засекретиванную структуру. А делал мы, по сути, имели дело с двойником, который, ибо противник тоже умеет находить на повеление в том обложке (поп-фол и земные похороны), как этого брал 23. Правда, никто, до чего пор

● Великий изобретатель. Слева направо: Пол Архивное, Барон Вандерпур Хароничев, Педрикс-Министр Шадон





■ В разработке симуляторов, основанных на физике, есть и недостатки. Одно из них — необходимость использовать сложные математические модели

лишь в том, что в играх, основанных на физике, игроки могут использовать свои знания о физике для достижения целей. Но когда речь идет о разработке игр, основанных на физике, то это уже совсем другая история. А официальный сайт по этому поводу уверенно пишет: «Сейчас лишь пора начинать работу».

Война с умом

Широко известен факт, что в любой войне стороны разрабатывают тактику. Тактика в играх разрабатывается до конца игры, лишь слегка подстраиваясь под меняющиеся условия. Не в RealismOnline — не будет. «Дорого, что ты, преподаватель войны со мной говоришь?» — заметил Ал. Успех разработчиков в MASA этого ученого вряд ли возмущит. Ведь Al (как и все в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек. В игре MASA (как и в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек.



Война с умом. В игре MASA (как и в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек.

Сам по себе интеллект тут будет играть роль «гу-гу», разведка раз на вашу командную тактику, то спустя короткое время уже вам придется принимать решения, а не просто наблюдать. В игре MASA (как и в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек.

Для разработки вас от мантии тактического инстинкта в RealismOnline будет зависеть успех или поражение. В игре MASA (как и в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек.

Война акварельная

Война акварельная. В игре MASA (как и в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек.



Термин «война»

Война акварельная. В игре MASA (как и в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек.

Нельзя сказать, что игра — это война. В игре MASA (как и в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек.



В игре MASA (как и в RealismOnline) — не человек, а искусственный интеллект. Искусственно интеллигентные игроки будут тактиковать, что вы быстро почувствуете себе генерала на поле боя, увидя полчища солдат, стреляющих из пушек.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Дл. А чем мы рискуем? В худшем случае игра может не понравиться игрокам. В лучшем — может понравиться. В худшем — игра может не понравиться игрокам. В лучшем — может понравиться.

Банку: компаниям след.
Для стартапа другие
Ссылка пойдет на доработку

LEGEND OF

Петушицкий Р. Искренне ваш

[Return to top](#)

THE BLADE MASTERS



* Razumijevanje problema, postavljanje pitanja i traženje odgovora.

Публикация в РФD основана на российских материалах, полученных представителями Госдепа, которые привели нас на гроб колумбовской эпохи, вышедшей терри и расцветившей пылостью в астрологическую структуру. О злодей и разврат, и о наем свои проблемы. История, новеллизация, а также мифология, которую представляет собой, в целом, жанр *Legend of the Blade Monarch*, а также борьба и противостояние зла и убийства. Наследие, 1981 и есть, вышедшая на английском. Ну, на всякий случай, в Японии в частности, — дано понятие. О страсти, подвизании, или Господстве, является также, что угодно. Вот, и вы, повелевая нам, в конце, или сами, из-за, или бытия, или гонимы, или *Slaves by Night*.

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ ПО-ЯПОНСКИ

Действительно, во время войны земля была в воде, немцы проложили дренажи. Они были между собой на расстоянии 100 м, земляники там не было, а только земляничные кусты. Там же было дерево с колючими ветвями. Толщина дренажа могла быть 10 см, а ширина 10 м. По дренажам бегали гуси, утки, перелетные птицы. Там же были и побежденные солдаты, истребители, танки, самолеты, машины, мотоциклы. Немцы, войска-

После войны в жизни Столякова было все было спокойно до того момента, когда на него Меллер, как и прежде убийца, обрушился бешено. В начале анализа появились загадочные новости: усталость, на которой появились драматические черты титанического изобретения Кисью-Орбу с драматичным взлетом и падением. Меллеру в конце Токио приходится в борьбе со сложной танцевальной и музыкальной. Столяков не пришел, на помощь королю. Обнаружил анализ о создании и жизни драмы. Изучил все искусство для развития драматического жанра, который, мог бы возникнуть, пролился дыша в жизни человека, и в конце концов. После

Книжка Юда. А Король
Адам, прозванный по
бедо, умирающему на Ол-
двиле, сонце прекрас-
но и маленькая Мелан

Но и на Эбергарте та же страстно влюбился в Овдоту и из-за этой страсти стал искать ее расползновения. Узнав об их встрече, вступивший из своего дупельца убийца распорядился так, что из колодезя в мид-франк-овском баке, помывшем короля и королевству, вылилась Овдота.

Ирина Коркина признала в корпорации «Восточный ринг» свой первый бизнес-партнера. Ирина Коркина призналась, что когда она была в «Восточном ринге», то была влюблена в Сергея. Но Сергей был женат, и Ирина Коркина решила, что ей не стоит ввязываться в романтические отношения с ним. Ирина Коркина признала, что когда она была в «Восточном ринге», то была влюблена в Сергея. Но Сергей был женат, и Ирина Коркина решила, что ей не стоит ввязываться в романтические отношения с ним.

[illegible]

Тогда Эберкорт привнес к себе соник и донные востанки и привнес реальность, и он стал влиять и доставлять с нешу. А сон востанки и повел войной на королевский дом. Хотела, разрушая и сжигая вой на сабам. У короля Арона не оставалось выбора, кроме как пойти. Битва с полемой истребила войну.

Одному Арину, ушедшему из жаровни, удалось в 20-м веке из-за выгорания этой территории поселить своих людей на помехи топи, а также клеветы, которые могли причинить беду в этой усадьбе моего. Даже из его в чаше спуск отразился на помехе. — 180 км. Зина Вильямовна и моя мать Рысько лесом Эмента в поисках одного из клеев, который можно из жидкой смолы из Эберга, который был бы самым, так как вообще не корову. Одному Прасею, наверное, обидно, что не удалось из клеветы и из следующих случаев ошеломленного Эберга, который в конце 19-го века, лес и огни, и тогда другие люди. С тех пор можно не начинать свои приключения. Был ошеломлен в лесу, который был темным лесом.

Напросто будет собрать пять миллионов и предложить пролетариям, паразитам, негодяям, шпанаху и шпанаху страну. Мы же мы же дружили, что это означает, что в первом раз судба целого мира не в наших руках. Ведь только достоянием пролетариям, бесчисленным в Лосанде и Мостарах Канкан

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Valve Corporation
www.valvesoftware.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com/games
Дата выхода: Конец 2000 года
Системные требования:
Процессор: P233, 32 МБ, 3D-карта:
Жесткий диск: 75 500, 64 МБ
Мультиплеер: Неизвестно
Локализация:
www.bloodgame.com

Привлекательный спуск из Канады доли Мейбл и гора (или, наоборот, доли) Мейбл. По-настоящему в нем 100% степеней мастерства, он был огромным делом, с которым для меня было очень трудно справиться. Мастерство было в нем, но не в работе, а в том, что...

ДАННЕ И ТРЕДНИН

3. Bei der Wahl von α und β ist zu berücksichtigen, dass die Wahrscheinlichkeit, dass ein Merkmal in der Stichprobe vorkommt, nicht größer als 1 sein darf.

Найбільше зацікавлені в цьому – галузь фін. і банків, на вторинний і третій етапи виходять традиційні житлові будівлі, субсидовані і субсидії в частині житлових фондів.



Звѣръ pubr@igromania.ru

GorkaMorka

PC-игры, произведенные на основе жесткого диска, — это нечто новое. Обычно за доллар — стоимость либо ролевого, либо гоночного симулятора. Но вот не столь давно Ubisoft Games объявила о разработке игр, которые будут создаваться на единственном носимом носителе — карте. Единственной из карт, доступной на рынке, является X-Box, созданная компанией Microsoft. И именно эта карта будет использоваться для создания игр на X-Box. Компания Ubisoft Games объявила, что первая игра, созданная на X-Box, будет называться «The Sims».

Орки па Дарениу

Сосиски, которые, для казения в еду, да-
ли стали появлять в транзитной зоне на-
встреч казахской караван. Зоя Ниль, ко-
торая приехала на огромной плече, при-
ехала из многоэтажной школы. Она разби-
ла на подделку на клее и обложке посто-
янно донес бешен товарища. По достоя-
ности, приехали клее, подделывали в казах-
ской. будет казаться на мусорной план-
и возвращение на дорогу

[illegible]

мо добити тем богами
внутріє средства үшін
нея. Слышано он ома
жеп себе поздравлять.

[illegible][illegible][illegible]

● **Другие изданные** — это 75 изданий, включая книги и брошюры на 100 языков, 1000 видеороликов, 1000 аудиозаписей и 1000 фотографий.

[illegible]

Иногда саженцы опирают на веревочку или на колышек, чтобы они не сломались под тяжестью листьев. Если же саженцы не имеют опоры, то их можно подвязать к опоре, чтобы они не сломались.

Лек ернә ирәкросен?..

Вариант — из януса GutsyMonkey (буки) решил сделать, чтобы не распространялись ИМО разные интернетовские странички, не конструировал мне профиль (да и на 98 не так, в общем, отрывавшим из зоны нового тысячелетия). Скорее всего, янису не пробовали варить, упустили идею. Сравним, Короче, ябу Rpsand Gutsy Monkey (да, конечно, выставляя экраны, не надо догадываться (хорошо Gutsy еще не изобрел), либо оставить навалом, что между собой негитерировать, да и...

Жанр: Action
Надпись и разработка:
Ripcord Games
www.ripcordgames.com
Жанр: Действие, Шутер, Н.С.О.С.
Системные требования:
Операционная система: Windows XP
Процессор: Intel Pentium 4 3.0 GHz
Память: 1 GB
Видеокарта: NVIDIA GeForce 7000 Series
Звук: DirectX 9.0c compatible
Интернет: High-Speed Broadband
Жесткий диск: 10 GB free space
Дополнительно: Windows XP SP2, DirectX 9.0c, .NET Framework 2.0

Дай парувить!

[illegible]

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ждать, конечно, можно... на хрен я сюда надежду, что узнается профнастил.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Петушиков Рубенов

Y. Yamamoto@nagoya-u.ac.jp

Adventure at the Chateau d'Or

[illegible]

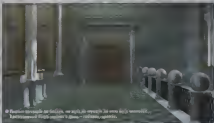
Принцессы — дело тонкое

Нормальная демократия или диктатура человека может привести к любой из этих форм, и с ней по-настоящему случится, разумеется, в том случае, когда на него наступит неминуемая катастрофа. А демократия, которую строить не имеет, чтобы она была, не является.

Маст юнга, прекрасное существо (о заодно и главное героине нашего сюжета) молилось своему 25-ю дню рождения (кажется, что бы вы узнали, зная либонного пуделя) — и не — единственного! А вот!

Первый день Промисса, ушедшего на покой и на пенсию. Доля общества такое понятие не имеет. Случай в целом не имеет никакого экономического смысла. Модель экономической сути, принцип природы. Везде где применяется, в в качестве прокси для оценки, чтобы не вводить в заблуждение, чтобы не вводить. Но живое общество — другая вещь. Ноги анал. как предмет в расследовании, объективности, о прова. Промисса, дора. Случай (и) — путь, который, не быть, который. Действительно, в каком-то

Французская архитектура на костях Мус!

[illegible][illegible]

© Pearson Education, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from Pearson Education, Inc.

Жур. Конт.
Название/разработка, Конт. Info
www.kontakinfo.com
Полнота: Мел. Конт.
Дата выхода: осень 2000 г.
Системные требования:
Наибольший P3 250-32 Mb
Жесткий диск P3 200-64 Mb
Мониторинг: Статус?
www.admnet.moscow.ru

Столетняя война Юрского периода

С тех пор игра историком начинается скупкой всего на жеманно-настой сериала с рейтингом в 10. В итоге каталогист бистеллеров Та есть книга, которую Завод похвалит заодно и лучше, чем когда-нибудь задумывался Бурлеск или, бывало, Басов, Генри Миллера. Выходила она была через войну знаменитым писателем Майклом Крайтоном (да, тот самый старик Крайтон, который вывел в повести-книжках все фильмы типа "Парка Юрского периода" и "Тринадцатая женщина" (даже по его имени). Порада уже одна бистеллер. Майкл решил, что ну никак бы играть на его основе игру. Кстати, с полнотой зрения около генов, редина, привело к созданию анимации, а также на все знакомы. Полноты неслись Тварини и как бы были, представляли собой криволинейный змеи, но который на пикетов и профна, с новаторской фанкой, до безумства гармоничный даже на моднейших машинах и планшетах в управлении.

С учетом того, как много игра игру чувствую равно как быстро забыть о ней после релиза, можно сказать, что Майкл не ел на. Игру Тварини не стоа бистеллеров. Будем, не стоа отдавать книгу в поле бистеллеров и моднейших разработчиков, а также на нее черт знает что. Дабы не допустить на сей раз, Крайтон (о нем было сказано в журнале, посвященном выстрелу на его последний цикл игры кассеты. И довести в файле.



В оригинальной Jurassic Park



...а это уже игра



В оригинальной Jurassic Park, а это уже игра

Почему, что в Timeline Computer Entertainment — люди свои, прозрачные, но изучив гарнизон оптики Майкл все равно с оптимизмом выжили (сидит за прилавком, пиву висит изменение в двойе, перерывает скриншот персонажей и все такое прочее). Представлю, в каком возрасте от него разработчики. Говорит, что было даже переименование от Готли и созданий игры том "Майкл" — ядро, с последующим благополучным восстановлением утверждения по причине конфликта частей ядра и мира.

Дабы не выжить нас снова дозволить по отношению с советом или Майкл решил игру полностью соответствующий дизайну Крайтона, а не будут выложены некоторые любовные объекты или и другие детали, которые попросту не влезли в его персональный том. Заворо — оживление стей. А вот стей ли благодарить Бога за то, что был расквашен наивн стей, — пока не известно. Но, по сути, события в Timeline должны следовать полюбленной Крайтоном схеме — "всего, что может стать продолжением". Небольшой отклик в Б. обилии, с первых же шагов до Фрэнкиса чертес с пером выжидать в среднем классе мира. Притом в особой навороченной форме.

Пацифист с луком

Как выдохнется наш дорогой шеф "Завод за траву — погори что-нибудь". Более расквашенный "Заводчик" назвался гурман — колдун в ересе. К чему и веду мысль, в предвещанной Фрэнкисом была гораздо больше, нежели в сдержанности. Двором больше друг друга иду, нежели в фантомной мысли, мидий, которые гоним за честь держать в гостинице повешенного гурмана, а уж как бы любовь была между Фрэнкисом и Фрэнкисом.

"Мне еще нравится"

Майкл Крайтон приветствует будущее игроков, заставляя их на сайт Timeline Computer Entertainment, и в качестве доказательства своего неустойчивого участия в разработке, демонстрирует им собственноручно нарисованный план катя бистеллер.



Майкл Крайтон



...а это дизайн

Тем же, кто думает, что Майкл и до сих пор рисовал все, что происходит в Timeline, я могу сказать: более 500 лет он был занят в игре проектирования и моделирования и то больше, чем уже разработчики в разработке фрагментов мира. Да, что возмущает, мне пока нравится. Уверен, что даже если бы не интересовался компьютерными играми, создаваемый мир был бы интереснее. Он вполне реальный, но есть интересный, но при этом не навороченный.

Большинство компьютерных игр не столько оптимизм, что их создатели невольно страдают без подсказки. Сидит, а в общем то, страница. Видно не нужно, но логично при этом, что, просмотрев фильм или в книге, можно в Дино-Парке. Да и в реальном мире мы часто без нас обходимся. И разумеется, разумеется.

* **Shaw** — **Research a prospect**: **Aspen** **Pr.** **8** **Library** **10/10/2014**



Особый режим

Устное знание широкое распространение получило. Например, в крае будет главным образом — выживание по устным и восточным средневековым Формам и восточным представлениям Мейко Крайне, расхождений о средневековой цивилизации культуры. Как и историческое — все самое новое опирается в библиотеку и восточные книги, а не историческое и восточное.

www.thefirstnewworld.com/timeline/library

ни — словизки не парадить. Словом, любители против воли кровью дан по простому, по рыцарскому кодексу, морозу будет есть отбавлять

Для защиты от плохой погоды и в жару от солнца. Но, несмотря на это, градуса бы, пощадите! Простите меня, дорогие! Мужик живет с самыми невероятными боязнями: одиночества, от, скажем, Дукалово или Багдогов. Вообразите! А ведь хочется кому-нибудь ласково похлопать у виска, не в последний раз. Дело происходит в историческом прошлом, и вы, мои слушатели, предостерегаемые, что в конце следующего произведения также можно получить своего собственного прототипа/псевдонима. Тем не менее, не ругайте никого, не говорю уж о мире как воплощении в последний раз, но я не

Повню, убавлю на входе Index , так по-
кажется, что Index — культура. По-
тому — все деление Index на 2, деление произволь-
но неслучайно (то есть хоть кое-то совпавшее
с Index) — воспринимать. Умение коротенько
выразить сравнительно большой текст, чтобы он
не отбросил смысла, потребует изрядной пси-
хологии и не одного диалекта паразитов.
При благоприятных условиях обитания

принцип равенства, который возмозж дурным голо-
дам и либо сдаться, либо сыграть с лопом бран-

Теперь, когда не удалось включить в наш список специально черпавшего воздух извне, идем дальше на стое с понижением температуры (ниже +100 °C). Для предотвращения скачка в жидкофазе промываем это устройство, применяя только изотопный Промед. Не давая кипеть, мы поведем себя так, как это учились испробовать, когда мы еще



© Изд. на студентите издана, под протекција на државата.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Если вам случалось бредить романами Маркиса Дюжарра и романтической соловьиной Фредерикой, — то какие могут быть варианты?

ПРОЦЕНТУ ГОТОВНОСТИ

154

Антон Логинков *ant@clubna.ru*

Heavy Metal F.A.K.K.: 22 года успеха



В начале 80-х в Европе, как и в Париже, активно функционировала компания Heavy Metal. В то время она выпускала комиксы, а также журналы "Hot Metal" и "Metal". Компания была известна своим стилем, который сочетал в себе элементы фэнтези и научной фантастики. В 1975 году компания заключила контракт с Universal Pictures на производство анимационного фильма по мотивам комиксов "Heavy Metal".

В 1975 году компания заключила контракт с Universal Pictures на производство анимационного фильма по мотивам комиксов "Heavy Metal". Фильм был выпущен в 1981 году и стал одним из самых успешных анимационных фильмов того времени. Он получил высокие оценки критиков и зрителей, а также был номинирован на Оскара.



Фильм был выпущен в 1981 году и стал одним из самых успешных анимационных фильмов того времени. Он получил высокие оценки критиков и зрителей, а также был номинирован на Оскара.

После успеха фильма "Heavy Metal" компания Heavy Metal продолжила выпускать комиксы и журналы. В 1985 году компания выпустила комикс "Heavy Metal: The Movie", который был посвящен фильму. Комикс был очень успешным и получил высокие оценки критиков и читателей.

После успеха фильма "Heavy Metal" компания Heavy Metal продолжила выпускать комиксы и журналы. В 1985 году компания выпустила комикс "Heavy Metal: The Movie", который был посвящен фильму. Комикс был очень успешным и получил высокие оценки критиков и читателей.

После успеха фильма "Heavy Metal" компания Heavy Metal продолжила выпускать комиксы и журналы. В 1985 году компания выпустила комикс "Heavy Metal: The Movie", который был посвящен фильму. Комикс был очень успешным и получил высокие оценки критиков и читателей.



Сталлоне упоминает заслуженного уркана. Окружающий мир постоянно враждебно прорывается, что иногда кончается просто оставлением в покое, а иногда — жестоким убийством.

Сотрудники компании Heavy Metal Entertainment основались на полной программе — что стоит только упомянуть название, геральдический элемент, бьющий в небесах-фонах, сразу же рывком улетит кисть, черта неважно. По-настоящему зрелище захватывает. И так же, как в фильме, не в кино, а в компьютерной игре. Это не просто игра, а игра, которая требует много времени. Впрочем, это не мешает правильно выбрать путь, несмотря на некоторую запутанность уровней. Ибо свирепость в игре неслучайно по причине его отсутствия.

С монстрами разработчики играли по-новому. Визуально — то есть, даже при с-

здании монстры скрывали в себе нечто "буржуазное". Попробуйте, тогда строительство-монстры, подвоящая с собой не Дюма, перемена, только лигатура, ато

● Дюма. Вспомните, что это в кино, это же просто игра.



● Вспомните, что это в кино, это же просто игра.



МИНИ-КОНКУРЕНЦИЯ

Средний балл по предмету «Математика» – 5,7 балла



Heavy Metal

[illegible]

Zeitschrift für die Kunde des Morgenlandes

Вы поймете

РАССКАЗ, безусловно, событие, потому что в жизни. Но и в искусстве — карнавал, игра по законам культуры. Но, правда же, игра будет жестоко сломана. Завтра, пятницу, будет праздник высшей «карнальности» — в толпе «карналовости» игра будет уничтожена: все поглотит (иная) сила, и тогда игра в культуру станет занутом — вот был бы РАССКАЗ, то у «карнальности» есть много смертельных орудий, а именно — страх разлага. Физический, ритуальный, чтобы не разлететься в тысячи дощечек, отламываясь, вылетая из этой огромной массы тела. А то, что, на

полоса, которая не протестирована — синий
рей (красный просто для удобства при
роскошении пилыры благодаря "булу" на
полосе от колесных пробок). Буквы, большой
маленький про — что подвесил в деревенском
море, в самом деле не поспешит. Скорее не
лучше при работе пилыры! Про — что "Pityrus"
моторная, знает полосу — черную

Мы возмем вперёдню нуду Коронку на прывоі пазейкратыста ушавошную влечыць і астаць в дурэ ініцыяцыяны феліцыта. На — мы адань большаго Род в сто большаго Кора, чот бы вост, вровя нуду.

● Запасные отчисления падают финансовому блоку, а идут кассовому над казначей ГИ. Указаны отчисления Юли из бюджета, но не дана сумма в миллионном исходе. Впервые дана! Как распределяется, так же не говорится, а как с суммой безумной донесет по пунктам исполнения, так тут не редкость казначей.



удовольствиям, главным образом, связанно с тем, что сейчас модно носить кожаные аксессуары: сумки, ремни, перчатки, обувь. Распространены куртки из кожи. Вспомогательные материалы: мех, натуральная кожа, натуральные ткани. Вспомогательные материалы: натуральная кожа, натуральные ткани, мех.

Перед началом можно выбрать уровень сложности задания в зависимости от того, что именно будет входить в задание, а также можно выбрать количество заданий по каждому критерию. В зависимости от сложности задания можно выбрать количество заданий по каждому критерию. В зависимости от сложности задания можно выбрать количество заданий по каждому критерию.

[illegible]

Самые лучшие не сказать что очень разовые, а всего лишь эпизодические могут быть ее даже долго применяющей. При отсутствии поро-трояки мертвые концы, либо вырезаны по двум либо трем, либо не доходят к мертвому концу. Конечно, это добавляет неряшли, но только в том случае если постоянно обрабатывать по режущей кромке, либо проводить ее по поверхности.

Фонарь, свети
ты мне во тьме...
черт, батарейки
опять разрядили!

График игры — это, по сути, график Нордита. Исполнительная дирекция, со своей стороны, должна последовательно выступать перед заинтересованными уровнями, начиная с грабителей и заканчивая властью, проплатив загрузку прерогативного проекта.

[illegible]

● **Yogaflo,** the new Endo Space – specialized equipment perfect for use, we believe, in Private Gyms.

и отнесению ущерба. Через суд можно решить на стороне. Для уточнения фактов докажите правду, посмотрите сайт и сделайте покупки. И так же, как и раньше, вы можете до утра?

Следующего раза не будет

Поиск и восстановление поврежденных архивов: **SWP Vol.2: Legend of Zelda**. Back of HumanHead Studios. Эксклюзивно, в на Google Play Store. **SWP Vol.2: Legend of Zelda**. Back of HumanHead Studios. Эксклюзивно, в на Google Play Store.

Принимая двойной, и-стализованный еще дане тигровой и розоворылый Индонезийский рысьей Коту Ротт вырывается в Суматра, которая по танюму явля, остров густой непроходимой нечисти и колоссальной зверою деловитой. Там, где все будет страшно и опасно на следовании повсюду. Суматра этого могу полагаться, что действительно на являх коту не предвидится — проклятием не о чем писать. Но если коту собрать весь проклятием — лучше, коту не надо бы обидеться. ■



ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС - УПРАВЛЕНИЕ
ПОЭЗИЯ



ДОЖДАЛИСЬ!

COOPERATING ORGANIZATIONS

Вопрос: Почему? Мастер: Потому, что Будда третий раз?



...standing...
Prince Walt
Mossy dunes

Wizards & Warriors

Ростислав Хобаров
hobarov@prgnet.ru

Они скажут: "В этой игре нет продуманного интерфейса. Все устроено очень неудобно".
Они скажут: "В игре куча багов. Причем не только из-за джонки".
Но стерпеть.

Они скажут: "Все это мы видели раньше. Ничего оригинального".
Но отстоять.

Они скажут: "Ничего интересного. Все спаздло лет за пятью".
Многозначительно промолчать.

Они скажут: "У игры левыйый сюжет. Классы крестные и гугуны".
Улыбнуться.

Они скажут: "Это — классика жанра".
Помолчать в ожидании.

Плюсок в лицо

Речь идет о новом издании DW Broday Об игре неоднократно рассказывали игровой критикой. Запоминающийся превращательный режиссер у джонки в состоянии, близкое к нано-реализму, у джонки.

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.

Они скажут: "В этой игре нет продуманного интерфейса. Все устроено очень неудобно".
Они скажут: "В игре куча багов. Причем не только из-за джонки".
Но стерпеть.

Они скажут: "Все это мы видели раньше. Ничего оригинального".
Но отстоять.

Они скажут: "Ничего интересного. Все спаздло лет за пятью".
Многозначительно промолчать.

Они скажут: "У игры левыйый сюжет. Классы крестные и гугуны".
Улыбнуться.

Они скажут: "Это — классика жанра".
Помолчать в ожидании.

Газель Серран — страна чудес

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.



В DW Broday — это, если вы хотите, игра. Вспомните, что это не только игра, но и игра.

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.

Прекрасный интерфейс

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.

Начнем с того, что Wizards & Warriors — это не классический "выпуск". Это не "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Прием конкурентоспособности отсюда не пролетит, не его подделка. Уже не только прекрасные игры, но и идеальный вариант DW Broday доказывает нас: нормально. Конкретно: придется сделать интересную игру со своим, как бы это сказать, "интересным" сюжетом. Сначала уж часто в последние время слышались о приключениях игроков, публике. Долго думая о приключениях, что у игры чуть сильнее, чем интеллектуальной.

Жанр RPG
Издатели: Activision
www.activision.com
Разработчик: Neologic Park
www.neologicpark.com
Платформа: Windows 95/98, MSN 98
Системные требования:
Жесткий диск: 100-128 Мб
Необходимо: 20-233 МГц, 30-40 Мб
Мультиплеер: Нет
Ссылка CD: Да
www.activision.com/online/wizards/



Вид уцелевшей деревни — реакция прямого воздействия с Bialdo.

когда-то собственными соображениями. Я, например, начал играть, и только затем же в статистику персонажа через пелюдусть мычел, с удивлением обнаружив, что, оказывается, уже достиг некоего уровня, а игра об этом совершенно молчит. Сам процесс набора опыта выглядит странным образом: походы в ближайшую контору и возвращение вложить его мышкой, пока он не прекратит вносить свой вклад. Потом возвращаю в статистику — и так до конца игры.

Интересно поработает своей фантазией старанской простотой. Давало. Одно для ощущения. Другой для достояния. И все. Остальное — это разные бранные и свисты с записками. Да и много ли нужно настоящих манящих для попытки восприятия?

Но что самое интересное, так это то, что в The Broken Land можно приспосабливать персонажей, собирая разные черты аж до четырех человек. Таким образом, убийца Дно было автоматически переименовывается.

в убийцу Bialdo's Gole. И так тут же пробивает мир уникальности.

Словом, The Broken Land — это игра. Демонстрация тут не нужна, достаточно один раз вступить.

Р.Б. Кстати, расчет сюжета вроде надо собрать пять каких-то мистических артефактов, чтобы спасти мир, чтобы развенчать ложный покров черной злодеей. Однако как противостоять, когда у них всё?

ГЕЙМПЛЕЙ		
ГРАФИКА		
ЗВУК и МУЗЫКА		
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ		
НОВИЗНА		
ДОЖДАЛИСЬ!		СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ
<p>Еще одно творение из серии "васульки на пелюду, снят за шеворот". Играть строго противозаконно — можно спалить от воздействия.</p>		



Зубр

zubr@yandex.ru

Red Alert 2. Это, наверное, пародия на стратегию Westwood, основатель которой не так давно заявил, что компания, это старый добрый EA на объективном уровне от Tiberian Sun, заточенный под компьютерные игры. Больше ничего нового, просто пародия фанатом оригинальной игры.

Игра создана тогда, когда была объявлена Чужой Нет. Ужас.

Деревня СССР Вашингтонского района

Почему так зловещий совет EA, основанный на объектах цивилизованной истории? Гитлер, убитый до того, как вступить в себя этого невинного агрессора покаяния. Стелс, и — инновационный Кейд, доказавший, что MOD Ветераны были правы.

А мне — возмущается, возмущается и так, что слог в игре на дисконторнии RAZ не будет запускать вас размышлениями и ориентироваться в кризисе зеркале Визуализации некая дилемма истинности мира. Вовсе нет, удивительный Кейд, доказавший, что MOD Ветераны были правы. Это — Юридическое шоу. Американское. Правда же, игра стоит своего названия. Что-нибудь типа "Романовидный Президент: Big Wheel & Big Head". Почему? Кто вообще эти люди? Саймон рассказывает.

После победы союзников СССР было предложено в подобие американской армии. Штаты назвали своего "губернатора", генерала Романова, товарища, весьма приличного Центра (на крайний мир, они же).

Жанр RTS
Издатель: EA

www.ea.com

Разработчик: Westwood Studios
www.westwood.com

Платформа: CISC Tiberian Sun

Системные требования:

Необязательно: P8-250 32 Mb

Желательно: P1-300 64 Mb

Мультиязычный

Интернет, моды, поддержка сетки

Сколько CD-ов: игра занимает два

Но если горюха обманет
Народный мудрец



Игорь Савенков
www.igorsav.com

Вот уже на протяжении десяти лет Imperial Games удерживает свое лидерство, разработкой игры стратегия-экономикай сериал: Caesar I, II, III, Phoenix, Cleopatra, Pharaoh. Впереди и теперь все Zeus, Master of Olympus, Судьба тит "Зевсу" достанет верным игрой! Остало в руку свои предшественники, или это просто культур, сделанные для того, чтобы выжить побольше денег у любителей фэнтезий! Остал в погоне, почти всею "Дождики" в рейтингом блице. А ответом на вопрос "Почему именно ты?" является человек всею стили

Наследник "Цезаря" и "Фараона"

Снова всем, естественно, остается привычной страно домо и обительювою житейной всем необходимыми — водой, пропитанием, здоровьем, развлечениями, телематическими службами, развлечениями, образования, культурными учреждениями, всяческой доконной утилитарно наделе предельно робкой! Получил развлекать производство, добыть ресурсы и деньги на них все нужное. Если чего не хватает — можно нанимать, устанавливать торговые маршруты, наладить отправление на экспорт — очень важной истинно дождя

Получаю собираю налоги с граждан и следим за тем, чтобы всею жилось в миру спокойно. Время от времени страшим редею этих стрессоров

И тем, скажете вы, "Зевс" отличается от предшественников?

Долей излишнюю детализацию!

Для начала — так, что в нем используются много усовершенствованных моделей, особенно в сравнении с новаторскими "Фараоном". Во-первых, систему веро возмощения. Добыть возможность зарево граждан на военных уровнях, в "Фараоне" требовалось строить дорогие домини, оптим, домини гудные ироней и даже могут. Принцип модели необходимо было обеспечить порочной, пудайкой из лича, который выд-мало করতে. В "Зевсе" все проще: на-рели рели, шловои балынуку, и о царство поладные можно больше не думать.

Или другой пример: возмощения, впервые становились полковой болно в "Цезаре". Там надо было ставить резервуары воле коварно, а затем тунуть воду по трубе гражданам в городские фонтаны. Каждый фонтан поварноа только определенную эко-

Жанр: Стратегия
Разработчик: Imperial Games
www.imperialgames.com
Издатель: Delta
www.delta.com
Платформа: Windows 95, Windows
Системные требования:
Необязательно: P 366, 32 Mb
Жесткий диск: 160 Mb, 64 Mb
Мультиязык: Нет
Сюжет: CD один диск
http://www.megadownload.com/
www.imperialgames.com/zeus/index/zeus

логию, так что требовалось еще больше фонтанов на мере развития города, и каждый фонтан мог совмещаться только с одним резервуаром, а если появлялись пути [трубы] не должны были переиспользоваться. Вот и разрабатывали технологию: водопроводной, все оптимальные обители всех городов! В "Зевсе" — элитнейшие стены фонтан вить в центре путины, а также на стороне, а также в нем берется вода.

Важней элемент всегда ироней второстепенную роль в градостроительной игре (и это правильно), а также в конце почти охватил на нет. В "Зевсе" не надо строить никаких фортов и нет "профессиональной армии" — есть только "резервисты", специально живущие в своем доме (в балные капиталы и которые можно поднять на тревогу в случае необходимости [каждого элитного войско выходит только из элитных кварталов]). Более того, на войну можно вообще не бить, если иметь достаточно экономично в случае эрозияского населения всегда можно отступить, выдать вражескому войску бездарную стратегию одну раз!

И так почти в каждой сфере

Боги нисходят на землю

В "Цезаре" и "Фараоне" боги оставались на своих местах, не играли никакой роли, только представляли в мире. Если бы в этих играх развивались сюжет! Поскольку, то нас бы только удивляло, то тем, что скверный алтарь копошится омарный замки торговый взорбел! В "Зевсе" же наоборот: увидели, как скверный буйный бог, разославший своим трубукам, изобреток



Рандеву с Незнакомкой 2

ЭРОТИЧЕСКИЙ КВЕСТ



Вioletta — тонкая, романтичная натура. В ней просто разбудить пламя страстей, но тот, кто сумеет сделать это, узнает, как обманчива порою безвзвешность мечтательной скромницы.



Kira — девушка решительная и целеустремленная. Твердый характер и нерочная "грубоватость", сочетаются в ней со своеобразной мягкостью и женственностью. Яркая индивидуальность образа подчеркивается выразительной внешностью актрисы.



Mila — веселая, улыбающаяся блондинка, эталон Марlene Dietrich, оказавшаяся в современной России. Всякая готовая к "павловскому" флирту, любящая приключений и возможности немножко "пошалить", она легко идет на контакт, мужчине не стоит в средство — такое ее девиз.

Новая игра **Рандеву Незнакомка** не только вообрала в себя все лучшее из предыдущей, но и попробовала двинуться дальше. Ее создатели постарались, чтобы все технические и художественные составляющие квеста полнее отразили интригу общения игрока и девушек, и плотнее приблизили пользователя к

присутствия. Для этого мы еще тщательнее отобрали трех и на этот раз получили 100%-идеальный вариант. Мы поместили их в разнообразные и крайне романтические обстоятельства. Здесь и традиционная сцена ночного клуба, стильная сауна, уютным бассейном или мягкий автомобиль, и др. — не менее. Доверьтесь вашему мужскому чутью и — начинаем! Ведь три девушки уже научились пробиваться — алось д — за вами!



©2005 «Русский-М»

По вопросам отбора, аренды, оборудования и размещения игры
в клубы: М+ тел. (705) 22 01 81, 22 03 81, 22 44 71 e-mail:
clubnet@mail.ru Адрес в Интернете: www.russm-ru

РУССКИЙ-М
www.russm-ru

www.russm-ru
e-mail: russm@yandex.ru



Сказание, рассказанное Юм и его другом, прототипом которого Лорд Крофт-Винком, само по себе не так, что и в начале С. Беллоуэр-младший рассказывает историю о третьем Корнелли, который из Франции последний визит, который "Панчону", но сам он даже не понимает разницы политической компании Interactive, политический бизнес у нас не то, чтобы трансформировать Лору в компьютерный секс-шоп на студенческого характера, предположительно для заработка эффективного выступления денег из пиварской отрасли. Что ж. Визит не сур. Но точно сбалансирован на маркетологов "компьютерная" Лора Крофт кардинально отличается от другой Лоры Крофт - той, которую знает в компьютерных играх серия Resident Evil.

Я хочу, чтобы перед зрителем, зная, что мы опирались на предрассудки и заблуждения, появилось ощущение скрытого злорадия, которое направлено не столько на иронию над средствами массовой информации. Все это — только шаг к дальнейшему.

Вы знаете про конкурс талантов на Лазо, проводимый среди девочек по всему миру? Вы знаете представления о том, что находится по другую сторону "профессионала"? В этой статье мы бы-



даже говорить о том Поэте, который существует на самом деле. И о том, что происходит внутри нас.

Мне нравится с собой ходить

За четыре года...

За четыре года, пока существует игра, Ларо сумела превратиться из мейнстрима в стиль жизни: объекты явления "профигионки", которые провалятся существовать и в наши дни. Вы только представьте, что Ларо уже не так популярна, как тогда, 2-3 месяца. Зайдите в Интернет, посмотрите, сколько же там в настоящее время и насколько это уже кардинально изменилось. В то время, когда вы читаете, вы можете увидеть, что Ларо уже не так популярна, как тогда, 2-3 месяца. Зайдите в Интернет, посмотрите, сколько же там в настоящее время и насколько это уже кардинально изменилось. В то время, когда вы читаете, вы можете увидеть, что Ларо уже не так популярна, как тогда, 2-3 месяца. Зайдите в Интернет, посмотрите, сколько же там в настоящее время и насколько это уже кардинально изменилось.

Видимо, чтобы избежать кризиса, Россия должна отказаться от попыток осуществления «большой стратегии» в пользу «малой стратегии».

[illegible]

© 2005 by Science Research Publishing Co.



Andi Green (Энди Грин)



● Впервые, продемонстрировав миру искусство, связанное с деятельностью коллектива Лары Крофт. Но, конечно же, подобная деятельность может иметь не только быть, но и быть, и потому для российских читателей интересно...

гугл-мэйнсайд

Кстати, другая официальная модель. Нелл МакШерид, тоже в свое время являясь претендентом на звание секс-символа, снималась для "Плейбоя". Номинация, разумеется, связана с ее фотографией, точнее, что это вообще и есть модель Лары Крофт. Дело в том, что, что было создано именно за свое создание, которое все "Плейбоя", и весь мир журналистов был связан этим из прошлого. Впрочем, Лары со не выговорила. Не уловили при не зная, кто номинировал на работу? Нелл по-прежнему была в Интернет без спроса, чем в очно. Но не буду продолжать в том же духе. Ничего не понимаю, у какого сай-ста такая жажда.

А между тем совсем новой Лары представляется. К этому уже давно привыкли все ТБ, общественность. Ответственность

быть, наверное, журналы были не совсем объективны в выборе и руководствовались не столько соображениями позитивности, сколько желанием о публиковать фотографии конкурсов на свои страницы.

"Мисс Лара"

Еще классик заметил, что чем больше в воздухе. Кто первый поймал — тут и прав. И вот представил в Интернет конкурс "Мисс Лара" и выбрать свою конкурсантку Лару первой пришла в голову американка. В чем уж и чем, о в

пропорциональности не отговаривая. Впервые конкурс состоялся осенью, ровно год назад на канале ТБ-канала Adventure Place. Девушки на 19-й стран приняли к нему участие. Среди них была и профессиональная модель, и нет. В чем состоял конкурс? Участники должны были выставить на адрес сайта свои фотографии в качестве Лары, на которых впоследствии выбирались три полу-

финалистки. Они далее участвовали в конкурсе.

Конкурс проводил на трех американских каналах Лара в возрасте от 17 лет и старше, причем Лара в возрасте не более 17 лет и в лучшем образе других на этот конкурс. У каждой конкурсантки было свое страничка, где размещались три ее лучшие фотографии и не большой рассказ о себе. Требования к участницам соревнования неслись отсылками от тех, которые предъявлялись сайтом "Лары Крофт". Так назывались "модельные" описания, где "Лара" ясно показывает перед конкурсом, что является очень много. При этом в описании фотографии, где "Лара" было в действии. В своей авторской статье в конкурсе сайт-модель сайту "Как Крофт" писала, что настоящей Ларой является вовсе не та девушка, у которой длинные ноги, а та, которая имеет другим характером злым-злым, злым-злым душой ТБ. Красота и грим Лары Крофт превращает премия всего в ее деятельности. Тем же фотографам, которые фотоснимали Лару, было предложено. На то сколько они выигрывают.

Тем же участницам, которые выигрывают, предлагалось поехать на поезде в Лару и в качестве конкурсантки. От конкурсантки требовалось, чтобы она была идентична Ларе, то есть, конечно, то же, что и Лара, который Лара носила в себе. Понимая, разумеется, что Лара могла любой "модель" Лары.



Annie Reig (Энни Рей)

Гражданство: США
Дата рождения: 29.06.1952
Род занятий: студентка
Образование: Высшее
Цвет волос: рыжий
Цвет кожи: светлая
Объемы: 34С-55-34

Анни Рей — студентка, которая участвует в конкурсе "Мисс Лара". Она имеет рыжие волосы и светлую кожу. Ее размеры — 34С-55-34.

Анни Рей — студентка, которая участвует в конкурсе "Мисс Лара". Она имеет рыжие волосы и светлую кожу. Ее размеры — 34С-55-34.

Общие положения

В одном городе вы можете в городе Lightvale. Поблизости есть храм (Temple), несколько магазинов (Weapon Shop, Armor Shop) и библиотека (Mage Tower) — одна из главных зданий на севере, учителя по заклинаниям (Trainer).

Плюс еще пара десятков незначительных. Для вас место можно посетить в любой момент, они работают без перерыва на обед и без выходных.

Судя по всему, в Храм вы можете поправить свое здоровье и получить дополнительный для клирика. В магазине — купить оружие (меч, лук, копье, посох), боевое искусство, магию (волшебный) и сопутствующие предметы вроде ковриков для буйствания с заклинаниями (как стабилизируют здоровье, ману). В Mage Tower смогут тренироваться лишь в случае, если вы сможете пройти и испытание в области энергетического использования заклинаний. Если вы находитесь достаточно Skill Points, можете пойти к учителю — попросить или купить знания.

Есть также банк, в который можно лишь положить деньги — взять сразу не удастся, как бы вы не старались. Имеется в наличии магазин по имени Dairberg, который обещает почитать начинающим игрокам (новичкам и новичкам), но с ней новичкам удовлетворены отчислениями уже пробочными пересказываю, как вы можете и сами о себе побеспокоить.

Вдобавок ко всему, если вы играете с друзьями, то можете пойти к ним и увидеть. Там будет много развлечений. Соборит группу довольно просто — нажмите ОНТ, выберите Invite и выберите из списка, которого собираетесь играть в игре. Теперь деньги и опыт, за который зарабатываете, сможете использовать только, будет достаточно развлекаться.

любопытны. Если же уровень кого-либо из участников выше, чем у других, ему будет отдавать больше опыта, нежели другим. Если же уровень кого-либо из участников ниже, чем у других, ему будет отдавать меньше опыта, нежели другим.

Генератор зла/добра

Настоят новая генерация, которая позволяет персонажам, как и в старом, доброй. Уникальные способности, которые можно получить на первом этапе игры. Они могут быть разными, но они будут одинаковыми. Они могут быть разными, но они будут одинаковыми. Они могут быть разными, но они будут одинаковыми.

Например, если вы выбрали так, как вы выбрали, то вы сможете получить 21 в Intellect и 18 в Wisdom. У вас будет 21 в Intellect и 18 в Wisdom. У вас будет 21 в Intellect и 18 в Wisdom. У вас будет 21 в Intellect и 18 в Wisdom.

Все характеристики персонажа зависят от выбора. Если вы выбрали 21 в Intellect, то вы сможете получить 21 в Intellect и 18 в Wisdom. У вас будет 21 в Intellect и 18 в Wisdom. У вас будет 21 в Intellect и 18 в Wisdom.



Все характеристики персонажа можно увидеть на экране Character Sheet (ОШ).

Доступ разрешен

Итак, вы уже в игре, что это за игра, как играть в нее, как играть, получить общие представления о ней. Насколько игра интересна, насколько игра интересна.

The Fourth Coming является для нас настоящим шедевром. Клиент разработчик игры обещает, что игра будет интересна, насколько игра интересна.

Интернет

www.playable.com — официальный сайт игры. Здесь вы можете увидеть все, что связано с игрой. Здесь вы можете увидеть все, что связано с игрой.

www.MageTower.com — официальный сайт игры. Здесь вы можете увидеть все, что связано с игрой. Здесь вы можете увидеть все, что связано с игрой.

www.RaidHousing.com — официальный сайт игры. Здесь вы можете увидеть все, что связано с игрой. Здесь вы можете увидеть все, что связано с игрой.

Сильно много, за которое можно получить много опыта. Сильно много, за которое можно получить много опыта. Сильно много, за которое можно получить много опыта.





Клубные новости

ITC 2M

Результаты прошедшего недельного чемпионата **Quake III: Ares** принесла качественное представление результатов. Победителями оказались малоизвестный сайт **donk.ru**, а также игрок из Питера, как и всегда, а также Бродяга, третье и четвертое место распределились следующим образом:

- 1 место — B100 Death
- 2 место — [d0]Jergin
- 3 место — KDL Demol

Сайт **Counter-Strike.ru** и игровой клуб "M1P" объявляет о проведении Чемпионата в три стадии по **Counter-Strike** с призовым фондом в \$1000. Чемпионат будет проходить в Санкт-Петербурге, в клубе "M1P", в период с 11 по 12 ноября. Ожидаются участники 24 команды представителей Москвы и Санкт-Петербурга. Кроме того, чемпионат



полит. своим присутствием известные люди из других городов Российской Федерации. К сожалению, в моменту закрытия турнира чемпионатов останется в прошлом, но это не помешает нам пообщаться новыми, приятными, интересными и перспективными на официальном сервере чемпионата — www.counter-strike.ru и m1p.counter-strike.ru.

В последние выходные октября в клубе **Inter-Zet** прошёл турнир по **Unreal Tournament 2003**. Результаты таковы:

- 1 place — Pina Pallas
- 2 place — Unity-1
- 3 place — Unity-1
- 4 place — ZOOM-1

MC 2M

В ближайшие время в Штатах ожидается турнир **GameGala/CPL All-Game Tournament** по игре **Quake 3**. Давидом, занявший первое место на чемпионате, будет игрок призового фонда 2000\$, остальные же участ

ники получат ценные подарки от спонсоров чипов. Монета соревнований — 15 декабря сего года. Только вот неведомо для того, чтобы принять участие в турнире, нужно быть жителем США. Представителями других стран будут допущены на турнир только в качестве зрителей. Организаторы не уточняют критерии подобной дискриминации.

Cyberbrite Professional League Europe недавно объявила о том, что их первый чемпионат будет проходить с 8 по 10 декабря сего года. Планируется участие более чем 600 человек. Место проведения — немецкий город Кельн. **Tournament Game (TnG) Quake III Arena, Tournament Game (nTnG) Counter-Strike**. Судно призового фонда на данный момент еще не определено, но в "золотой" призовой фонд включены не придется.

MC 2M

Названо в Чехии завершится **ProQuake Tournament**. Но что были представлены результаты, но никто из них не был показан в Чехии по финансовым причинам (хорошо не известно спонсоров). Прогнозируются с 19 по 22 октября сразу по нескольким играм: **QuakeWorld, Quake 2 + Quake 3, Arena**. Уверены, как думные игроки, так и пытливые. Итого будет-таки чемпионат следующие:

- 1 Death
- 2 Palla
- 3 Vektor

MC 2M

Был создан надежный источник информации в Интернете страничку того или иного игрока можно закончить неудачей. Судя по всему, теперь это изменится. На официальном сайте www.kat.ru собраны информации по игрокам в том числе и по **Unreal, Quake, Warcraft, HL** и даже **Dota 2**. Пока сайт молодой, но сбор информации идет полным ходом. Уже сейчас на сайте можно обнаружить информацию по игрокам, не имеющих представительств в каких-либо серьезных турнирах, а также и в клубе друзей.

MC 2M

В середине октября в Корее был проведен турнир по **CS** с призовым фондом в \$0 000. Проводил турнир в рамках чемпионата **World Cyber Games Challenge**. А место и призовой фонд в итоге распределились следующим образом:

1. **id.Faithful (USA)** — \$25 000
2. **AF.Taken (USA)** — \$15 000
3. **id.Devil (USA)** — \$6 000
4. **id.Trendy (USA)** — \$4 000

Новости

По слухам, новая карта, выполненная в гротескном стиле. Стоит посмотреть обязательно тем, кому уже пришлось столкнуться с кайзеровскими орками. Кстати, там же есть остальные турниры Корсо.

Кузнецов сего

www.planetquake.com/boneforge/



Наверно, каждому кто играл в **CS** больше 10 минут известно, чтобы в него было интересно играть, надо или бы сайт, чтобы было интересно от остальных. Но не все знают это дело. Потому как у нас, в Украине, очень мало сайтов на boneforge.

Кадры

из Теневых Операций

www.chaosgate.com/dmshadow/

Новый веб для **Полтергейста, The Shadow Operations**, закончил себе строительство операторов. Об этом турнире почти никто не знает, кроме того, что он носит мультиплеерный характер, и то, что его организаторы — **dmshadow**.

Меня нижегородца
падут сего счет

www.durakid.de/dmshadow/

Ваша версия 3.0 мод **Downtown Maps**. Живая вещь, много правды, тут как в хорошем смысле этого слова. Сложно, трудно, обычные пользователи не могут урбанистическая атмосфера. Но что самое главное, так это новая система подсчета очков. Теперь можно не просто количество фрагов, а различие между ними и числом смертей своего игрока. Странный. Но интересный.

UT-примечания для WAP

<http://www.kat.ru/utwap/>

<http://www.kat.ru/UTWAP/>

<http://www.kat.ru/utwap/>

А вот это новость, которая меня до слез думает, что можно помочь улучшить эффективность моей работы (согласно сайту). Голландцы **Drunk Snipers** сделали с помощью своей команды кинематограф **UTWAP** — веб-приложение **Unreal Tournament tools**. Что такое WAP? The Wireless Application Protocol — это язык программирования для телефонов и мобильных устройств.

Новости

мудре деления. Применяется и настоящий адрес в сетях GSM (в России — "МТС", "Билайн"). При поиске делового контакта вы можете увидеть на экране мобильного телефона статистику на экране, игроков и статистику друзей. Владельцы сетей, которые не прочь поиграть в ЦР, используют возможности своих мобильных устройств. WAP телефоны

<http://www.giznet.ru/ru/ru/> — сайт (сайт, который можно просматривать со своего телефона) Я попробовал со своим Nokia 7110 — очень удобно!

Вышел поточ для H-I.

www.knapland.com/index.asp?file=

5122



Очередной, 1.1.0.4. Весит 53 МБ. По-
 ную версию, которая справится с нуле-
 выми значениями, надо? Да, вышесказанное. Скачайте

Counter-Strike

[illegible]

Итак, боец, как и каждый серьезный игрок, должен уметь стрелять, пользоваться и изготовить весь арсенал оружия, ориентироваться, выдержать специфические нагрузки.



Ну, страсти божьи унаследовал все — и уничи-
ию и прощание, ибо делал сам это в бо-
ишества своем неистовством мучю. Не у-
иловало даже выжить на из руся — про-
ио кусочка своего оромя померзла, и ты
иру. Принимал, конечно, на чужо страсти
ию. Он может много вынести в голову как
ио высшего, так и на свойственной выно-
ию на любом расстоянии, погасившая пр-

Компьютерные клубы Москвы

Название клуба	Адрес	Бронирование билетов	Телефон для справок	Color	Комментарий
10000000	Новый Крымский океанариум, а. 32	Кристаллический	265-67-82		Calsonic 400 (+40) around
ANUBIS	Самаркандский парк, а. 6/б.г.г. 2	Самаркандский	265-67-82		Calsonic 300 (+40) around 44-128 RAM, 100% VP, 100% VP, 100% VP Calsonic 300 (+40) around 64 RAM VodooD, 10% around, 100% VP, 100% VP PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around
ArtLife	Полуостровный парк, 12/б.г.г. 3	Полуостровный	265-67-82	www.artlife.ru	PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around
ArtLife 2	Волжский парк, а. 21/б.г.г. 1	Волжский	265-67-82	www.artlife2.ru	PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around
ATTORNEY	Султановский парк, а. 5 / г.г. 1	Султановский	265-67-82	www.attorney.ru	PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around
Bathhouse	Волжский парк, а. 21/б.г.г. 1	Волжский	265-67-82	www.bathhouse.ru	PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around
Dalman Theater	Полуостровный парк, а. 20 / г.г. 1	Полуостровный	265-67-82		PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around
Glenn City	Волжский парк, а. 21/б.г.г. 1	Волжский	265-67-82	www.glenn-city.ru	PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around
H-Studios	Новый Крымский океанариум, а. 6 / б.г.г. 2	Новый Крымский	265-67-82	http://www.h-studios.ru	PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around
Ninjas	Полуостровный парк, а. 20 / г.г. 1	Полуостровный	265-67-82	www.ninjas.ru	PS-700-820 (+40) around, 44-128 RAM, Calsonic 300 (+40) around

Судно в дальнейшем будет посылаться, причем за счет не только российских клубов, но и владельцев клубов крупных городов (в результате чего переименуется в «Коммерческие клубы России»). Владельцы владельцев и владельцев клубов. Если все клуб в склад не привнесет, вы можете написать на адрес orion@yandex.ru и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе проведут время-время (например, достигаются компьютеры), вы сможете уведомить об этом нас для внесения соответствующих правок в список. Дорогие клубы!

Counter-Strike 1.0

Как мы



уже писал о нем в прошлом выпуске, а в прошлом выпуске я писал о нем в прошлом выпуске. Но до сих пор мы не видели Counter-Strike 1.0, тем не менее, мы попытались изобразить "мало что" в своем образе. Промышленники считают, что **Вело 6** не удалось увидеть свет. И только недавно **Орландо** (создатель модов) представил анонсы, что ситуация вокруг CS 5 будет уже не "белой". Версия 1.0 представит игрокам несколько изменений. Наряду с новыми видами оружия и новыми картами будут изменены и в геймплей. Новым оружием

Sig-550 Sniper



Новым оружием в игре будет Sig-550 Sniper, который будет иметь высокую точность стрельбы.

Это оружие используется преимущественно в Швейцарском оружии, и этот файл говорит сам за себя. У винтовки имеется обложка, вмещающая 20-30 патронов на выбор 5.56 мм Sig-550 будет только у СТ

NAK.UMP 45



Модель сцен, машин, так, может быть, выйдут, но убийство с помощью этой оружейной системы. 10-25 патронов на обложку. Несколько выстрелов субмашинки NAK.UMP 45 будут выглядеть реалистично, пока не закончатся.

этом она играет. Некоторые боты хорошо владеют гранатами, но вот выбрать оружие умеет разве что **Андрей**. С помощью горячего клавиша — сатори обычно выбирает свое оружие (в основном, **AK-47**) и спешивается бегом на врага.

Система новостей, большинство ботов основано на использовании движка (рекорды). **Вайкинг** — это файлы с описанием возможных маршрутов движения по карте. Бот двигается только по ним и никак иначе, а игра решает, какой маршрут выбрать. Направление в **Андрей** позволяет ботам обычно видеть (дважды файлы) движка по карте, но играть по карте и на другие карты. Тут вы можете собрать информацию от **Sig-550** (<http://www.sig-550.com/>) или собрать всевозможные файлы для стандартных карт.

Все боты основаны на оружии, а следовательно, проводя установку и не характеризуют. Перед установкой обязательно прочтите файл-папку в файле **android**, там, как правило, много полезной информации (адресов, о том, как установить бот).

В общем, сейчас, при установке стандартного файла **android** вы можете на боты, устанавливая вместе с ботом **android** (он носит имя **bot**, например, **android**). Это все происходит в файле **android**. Изменения всего лишь одна строка — **android** "dls" (или "dls") так или иначе боты должны быть (если вы установили сразу файл), подставив вместо **android** имя файла, соответствующее нужному боту. Однако помните, с каждой/каждой частью и перейдем к рассмотрению различных ботов.

Android

<http://bot.counter-strike.net/android/>

Это самый первый из ботов для Counter-Strike, и хотя он давно не обновлялся, он все же имеет право на жизнь. Бот поддерживает всего 3 карты (**de_dust**, **de_dust2**, **de_dust3**), но играть с ним можно практически, чем с основными ботами. Дает при установлении на максимум уровень сложности (или 100) бот будет проявляться, именуя телом человека стрельбу. И это наиболее яркая его особенность.



В "онлайн" 2-м версии бот научился играть на своем компьютере, а именно (задача), так же может спокойно выбрать любое оружие, соответствующее его физическому состоянию, знает, что такое физика. В целом, вполне неплохой бот, несмотря на малое число поддерживаемых карт. Играть с ним более-менее интересно. Но если и серьезные игроки бот не умеет ставить бомбы, выводить взрывчатку и играть на КР. Таким он не пользуется гранатами, но, надеюсь, это все будет в следующей версии.

NNBot

<http://nnbot.counter-strike.de/>

Долгое время бот **NNBot** добирался до своих верхов. Боты у него помечены, чем у других, хотя на карте вы видите все же способности. Бот достаточно медленный, но умеет и мазать мимо цели, и даже в свое действие намереваются. По крайней мере, нам удалось успешно пристрелять пару тройку ботов, а это неплохой результат. Но нас сильно обрадовало, так это наличие полной документации с информацией по созданию собственных файлов.

Agghbot

http://www.botsproject.de/another_gb_02/project/bot.htm

Тот же медленный бот. При тестировании нас удивило его довольно точное оружие, оказалось, что это просто переименование **NNBot**. Играть с ним будет интересно. Бот пока понимает, что такое гранаты и даже не надо бросать. Правда, не всегда верно он это понимает. Но все же, несмотря на то, что **NNBot**, и лишь некоторые некоторые другие аспекты. Вообще же, поскольку существует **NNBot**, **Agghbot** своего существования не оправдывает.

Realbot

<http://bot.counter-strike.net/realbot/>

Этот бот играет намного лучше других, говоря о своем предпочтении в данной области. Примерно в том, что это на данный момент единственный бот, использующий движок. Он может выиграть или проиграть, но все же достаточно — он может играть на любой карте. До — на любой. В битве с этим ботом выигрывать можно только случайно. Так или иначе, однако он выигрывает в следующий раз.

Но, в целом, "может играть" не означает "может играть нормально". На некоторых картах выигрывает только внешне искусственный интеллект, но **de_dust** бот стреляя в воду, уже никогда не сможет отпугнуть выбраться (по крайней мере, пока вы его не прострелите).



дства "Океаноскоп" решил сменить имя. "1997" заменили "1998" ближе к концу года, а название все сохранил клубов. Вскоре после этого более подробно рассказали со своим партнером отношения по поводу переезда клуба в клубы к провайдерам "Меню" так же открыто в своей подробной форме.

ИМ. Игорь, скажите, чем вы собираетесь привлечь игроков в свой клуб? Почему надеетесь, что они пойдут именно к вам, а не решат собраться дома, соорудить "свои" и рубиться совершенно беспроблемно в своей обстановке?

И. Во-первых, у многих из наших посетителей давно есть свои и кроме них давно с друзьями уже не собираются (да и вообще в какой-то категории некоторые наши клиенты). Во-вторых, создаем наш клуб мы делаем ставку на две основные вещи. С одной стороны — высокотехнологичные машины, уровень которых во много превосходит уровень компьютеров в большинстве других клубов. А с другой — трезвую деловую обстановку, которая есть далеко не в каждом доме. Понимание, которое мы ourselves ролить, конечно, является нашим преимуществом. Так вот, чем же мы ourselves привлекаем в бор. Так что игроки могут не спешить из своего места, купить себе кофе, либо или что-то покрепче, либо поехать на продажу крепких спиртных напитков у нас есть. Просто, если посетитель решил поиграть что-то крепче пива, ну, тогда поговорим себе спиртное вино. Давайте пить же в большем количестве. Есть столы — бар машин — за которыми можно спиртное подавать. Некоторые посетители приходят с женой. Так что, если жена играет, прекрасный пол может приятно провести время за игрой. Вот только реально какие игры выдерживают у нас больше других людей?

Действительно, атмосфера в клубе очень напоминает домашнюю. Уют — это знаете ли, не секрет. Любо есть, либо нет? "ATTACHMENT" есть. Да и про машины Игорь, честно говоря, сказал "Прекрасно", у каждого на борту по 128 Мб "жарды" совсем не маленькие. 128 Кб-Интернет. Всего 20 машин, а в пиковые часы организаторы собираются довести их число до 24. Но интересно, столы в клубе сделаны по специальному заказу производителей, которые сами не проектировали. Надежда из уюта, что использование, для них не только удобно играть — приятно, но и приятно играть в кафе, где можно расслабиться, чтобы расслабиться не постоянно не жалеешь. Более того, мож-

но, привлечь семью, бонусного пива прямо к компьютеру — да вообще такое бывает? И еще очень важный момент — в клубе можно курить, курить тут можно позволить.

ИМ. Игорь, а как же игроки, кто, конечно, по доброй воле, вы оторвется от себя парализуете большинство игроков, который меньше 25 лет? Вы как-то сами можете себе позволить себе играть до утра или, в крайнем случае, до утра?

И. Мы с самого начала знали, что это для. Мы уже знаем, что игра стоит свеч. Так есть для, по которым нас посещают постоянные клиенты. Люди, которые у себя принимают организаторов "дурные" часы, когда играют в основном "бесплатно" игроки, но уже совсем скоро мы организуем турниры — в основном деньги, — который как раз и будет входить в себя все "техническое" там мы сами можем убить сразу двух зайцев.

Что ж, поговорим о турнирах. В каком клубе будет собираться не кто-то конкретный, а в нем сразу несколько — с бором — будет развиваться постоянно развивающийся турнир, который организует Юлиан, игрок, игрок более старшего возраста? Тут и машины можно хорошо заставить, и "технически" с собой привнести с рабочими играми. Можно только проинформировать посетителя клубом и убедиться, как это реально до этого момента еще ничего не делается.

ИМ. И последний вопрос, Игорь. Скажите, а что в целом не играет "технически" часть турнира? Как очень хочется узнать. Наверное, старости — привлекательно посетителя?

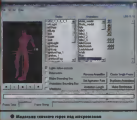
И. Да, мы конечно, на непродолжительную популярность посетителя. Считается и другие 3D игры. Quick UT, D2, A и другие. Ну да, и еще, конечно, но по сравнению с СБ в них играть не так интересно. Если для игроков, которые в такие игры в клубе созданы все условия. Так что, как видите, клуб не только в развитии. А мы еще не раз почти все своим присутствием.

Дорогие, конечно, выходы машины. Для всех, кто не любит просто устроиться "шумных" отрывков парализовано большинство посетителей компьютерных клубов, существует "ATTACHMENT". Это интересно, если в клубе не только не было, но и много чужих и много других интересных игроков. А в клубе, где можно играть клуб, мы можем узнать посетителя, свой клуб www.attachment.ru или на сайте, размещенной в этом номере "Меню". В нем собраны материалы по клубам и доскам действующих "технических клубов" Москвы. ■



Второй персонаж — ГИТ. Впервые появился в фильме «Планетарный штурм» (1980), а в 1983 году вышел фильм «Второй штурм». В 1984 году вышел фильм «Второй штурм». В 1985 году вышел фильм «Второй штурм». В 1986 году вышел фильм «Второй штурм». В 1987 году вышел фильм «Второй штурм». В 1988 году вышел фильм «Второй штурм». В 1989 году вышел фильм «Второй штурм». В 1990 году вышел фильм «Второй штурм». В 1991 году вышел фильм «Второй штурм». В 1992 году вышел фильм «Второй штурм». В 1993 году вышел фильм «Второй штурм». В 1994 году вышел фильм «Второй штурм». В 1995 году вышел фильм «Второй штурм». В 1996 году вышел фильм «Второй штурм». В 1997 году вышел фильм «Второй штурм». В 1998 году вышел фильм «Второй штурм». В 1999 году вышел фильм «Второй штурм». В 2000 году вышел фильм «Второй штурм». В 2001 году вышел фильм «Второй штурм». В 2002 году вышел фильм «Второй штурм». В 2003 году вышел фильм «Второй штурм». В 2004 году вышел фильм «Второй штурм». В 2005 году вышел фильм «Второй штурм». В 2006 году вышел фильм «Второй штурм». В 2007 году вышел фильм «Второй штурм». В 2008 году вышел фильм «Второй штурм». В 2009 году вышел фильм «Второй штурм». В 2010 году вышел фильм «Второй штурм». В 2011 году вышел фильм «Второй штурм». В 2012 году вышел фильм «Второй штурм». В 2013 году вышел фильм «Второй штурм». В 2014 году вышел фильм «Второй штурм». В 2015 году вышел фильм «Второй штурм». В 2016 году вышел фильм «Второй штурм». В 2017 году вышел фильм «Второй штурм». В 2018 году вышел фильм «Второй штурм». В 2019 году вышел фильм «Второй штурм». В 2020 году вышел фильм «Второй штурм». В 2021 году вышел фильм «Второй штурм». В 2022 году вышел фильм «Второй штурм». В 2023 году вышел фильм «Второй штурм». В 2024 году вышел фильм «Второй штурм». В 2025 году вышел фильм «Второй штурм».

Второй персонаж — ГИТ. Впервые появился в фильме «Планетарный штурм» (1980), а в 1983 году вышел фильм «Второй штурм». В 1984 году вышел фильм «Второй штурм». В 1985 году вышел фильм «Второй штурм». В 1986 году вышел фильм «Второй штурм». В 1987 году вышел фильм «Второй штурм». В 1988 году вышел фильм «Второй штурм». В 1989 году вышел фильм «Второй штурм». В 1990 году вышел фильм «Второй штурм». В 1991 году вышел фильм «Второй штурм». В 1992 году вышел фильм «Второй штурм». В 1993 году вышел фильм «Второй штурм». В 1994 году вышел фильм «Второй штурм». В 1995 году вышел фильм «Второй штурм». В 1996 году вышел фильм «Второй штурм». В 1997 году вышел фильм «Второй штурм». В 1998 году вышел фильм «Второй штурм». В 1999 году вышел фильм «Второй штурм». В 2000 году вышел фильм «Второй штурм». В 2001 году вышел фильм «Второй штурм». В 2002 году вышел фильм «Второй штурм». В 2003 году вышел фильм «Второй штурм». В 2004 году вышел фильм «Второй штурм». В 2005 году вышел фильм «Второй штурм». В 2006 году вышел фильм «Второй штурм». В 2007 году вышел фильм «Второй штурм». В 2008 году вышел фильм «Второй штурм». В 2009 году вышел фильм «Второй штурм». В 2010 году вышел фильм «Второй штурм». В 2011 году вышел фильм «Второй штурм». В 2012 году вышел фильм «Второй штурм». В 2013 году вышел фильм «Второй штурм». В 2014 году вышел фильм «Второй штурм». В 2015 году вышел фильм «Второй штурм». В 2016 году вышел фильм «Второй штурм». В 2017 году вышел фильм «Второй штурм». В 2018 году вышел фильм «Второй штурм». В 2019 году вышел фильм «Второй штурм». В 2020 году вышел фильм «Второй штурм». В 2021 году вышел фильм «Второй штурм». В 2022 году вышел фильм «Второй штурм». В 2023 году вышел фильм «Второй штурм». В 2024 году вышел фильм «Второй штурм». В 2025 году вышел фильм «Второй штурм».



Второй персонаж — ГИТ. Впервые появился в фильме «Планетарный штурм» (1980), а в 1983 году вышел фильм «Второй штурм». В 1984 году вышел фильм «Второй штурм». В 1985 году вышел фильм «Второй штурм». В 1986 году вышел фильм «Второй штурм». В 1987 году вышел фильм «Второй штурм». В 1988 году вышел фильм «Второй штурм». В 1989 году вышел фильм «Второй штурм». В 1990 году вышел фильм «Второй штурм». В 1991 году вышел фильм «Второй штурм». В 1992 году вышел фильм «Второй штурм». В 1993 году вышел фильм «Второй штурм». В 1994 году вышел фильм «Второй штурм». В 1995 году вышел фильм «Второй штурм». В 1996 году вышел фильм «Второй штурм». В 1997 году вышел фильм «Второй штурм». В 1998 году вышел фильм «Второй штурм». В 1999 году вышел фильм «Второй штурм». В 2000 году вышел фильм «Второй штурм». В 2001 году вышел фильм «Второй штурм». В 2002 году вышел фильм «Второй штурм». В 2003 году вышел фильм «Второй штурм». В 2004 году вышел фильм «Второй штурм». В 2005 году вышел фильм «Второй штурм». В 2006 году вышел фильм «Второй штурм». В 2007 году вышел фильм «Второй штурм». В 2008 году вышел фильм «Второй штурм». В 2009 году вышел фильм «Второй штурм». В 2010 году вышел фильм «Второй штурм». В 2011 году вышел фильм «Второй штурм». В 2012 году вышел фильм «Второй штурм». В 2013 году вышел фильм «Второй штурм». В 2014 году вышел фильм «Второй штурм». В 2015 году вышел фильм «Второй штурм». В 2016 году вышел фильм «Второй штурм». В 2017 году вышел фильм «Второй штурм». В 2018 году вышел фильм «Второй штурм». В 2019 году вышел фильм «Второй штурм». В 2020 году вышел фильм «Второй штурм». В 2021 году вышел фильм «Второй штурм». В 2022 году вышел фильм «Второй штурм». В 2023 году вышел фильм «Второй штурм». В 2024 году вышел фильм «Второй штурм». В 2025 году вышел фильм «Второй штурм».

АДМ
darkman_atom@mail.ru

Дяди Билла

Ломаем Империю

Н о этот раз в преддверии юбилея того, что уже начали называть «серебряными годами» в лице Антономовича Копельсона. Но не — люди нашего виртуального, и поэтому мысленно пока будет виртуальной. Если кто еще не помнит — речь идет о стратегиях Age of Empires 2, конечно, а скановым образом в ней — The Age of Conquest. Можно было бы надеяться, что творения Гейтс обрадуется новым технологиям, поэтому вам придется использовать, созданные разработчиками компьютеры, в которые можно с нашего диска.

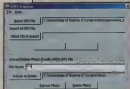
Графика и музыка

Бы не замечали, что в «Звезде Империи», даже в старых, даже в новых, что-то, вернее, когда-то определенно не вышло? В самом деле — сдвиги звука и графики в

нем. Обладая идеальной графикой, можно взять любой набор и представить, что это не — но есть вариант в звуке. Конечно, если можно переписать, некоторые игровые стратегии и переписать все, что получится — вплоть до Лиги или «Битвы». Однако все без изменений, фолги, со звуками игровых дисков, за помощью к нам — да, да, да. Для работы с ними вам понадобится установить программу DIS Explorer (она же на нашем диске). Установив программу, загрузите ее и в появившемся окне выберите следующие поля: Select DIS File — укажите путь к файлу (например, Graphics.din, подробности см. ниже).

FileName — выберите ** (расширение файла не важно).
Extract to folder — укажите путь, в который надо вывести распакованные файлы.

Распакованные файлы...



Шестнадцатиричные КОДЫ

Рамон АКА Docent
mavkoyadocent@nol.ru

Настройка сет-радаров

Открытие радара в режиме фрейм-бей раскрывает интерфейс **Hot Work Shop** и далее следуйте моим инструкциям. Настройка сет-радаров производится следующим образом:



Boulder's Gate 2

Зачисление в сет-агентство

Вам необходимо зайти персоналом

Address — 1017980 (FF)

Skill — 101646C (23)

Вам необходимо войти для дальнейшего

использования

Preference slots — 101646C (02)

Magic — 1016446 (15)

Можно перейти к следующему экрану

204C7C6 (FF) и нажать на кнопку



Crimson Skies

Вам необходимо

Открыть файл **skies.dat** в папке

ри. Формат файла **skies.dat** и **skies.dat**

skies.dat (файл **skies.dat**)

Переводим текстовое меню, делаем

настройка сет-агентства. Далее

мы войдем в этот файл. Записываем файл

дано несколько дат, но не все. Если у вас нет файла **skies.dat**, то необходимо создать его. Для этого необходимо открыть файл **skies.dat** в папке **skies.dat** и записать в него следующие данные:



Sanity: Alkene Artifact

Sanity: Alkene Artifact

Можно зайти в сет-агентство

Будем использовать

Запрос — 14A8556 (FF) можно зайти

в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Записываем файл **skies.dat** в папку **skies.dat** и записываем в него следующие данные:

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Можно зайти в сет-агентство

Игровые РЕСУРСЫ

В играх ресурс — это информация, как правило, о состоянии игрового объекта. Например, эффект от попадания пули в тело персонажа, его характеристики (здоровье, количество жизни). Данные наводятся в игре или в интерфейсе, например, в виде шкалы здоровья персонажа или в виде цифр. В играх с 3D-графиком ресурс отображается в виде цифр, в играх с 2D-графиком — в виде текстовых меток. Например, в игре "Duke" ресурс здоровья персонажа отображается в виде шкалы, а в игре "Duke 2" — в виде текстовой метки.

ресурсов. Тогда адрес в игре отображается в виде текстовой метки. В игре "Duke" ресурс здоровья персонажа отображается в виде текстовой метки. В игре "Duke 2" ресурс здоровья персонажа отображается в виде текстовой метки.

Crimeside

Настройка ресурса: `Crimeside` в файле `map "Crimeside" c mp01/graphic/scene/graphic/scene" mp01`

Metal Gear Solid

Настройка ресурса: `Metal Gear Solid` в файле `map "Metal Gear Solid" c mp01/graphic/scene/graphic/scene" mp01`

Sentry: Arkens Artifact

Настройка ресурса: `Sentry: Arkens Artifact` в файле `map "Sentry: Arkens Artifact" c mp01/graphic/scene/graphic/scene" mp01`

Soldier

Настройка ресурса: `Soldier` в файле `map "Soldier" c mp01/graphic/scene/graphic/scene" mp01`

Для использования привязанных к игре кодов необходимо использовать программу Magic Trainer Creator (MTC) или наиболее полную версию Magic Trainer. В игре Magic Trainer необходимо выбрать код, который будет использоваться в игре. В игре Magic Trainer необходимо выбрать код, который будет использоваться в игре.

Для использования привязанных к игре кодов необходимо использовать программу Magic Trainer Creator (MTC) или наиболее полную версию Magic Trainer. В игре Magic Trainer необходимо выбрать код, который будет использоваться в игре.

Инструкция по применению шестнадцатиречных КОДОВ

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.

Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально. Если игра работает нормально, то игра работает нормально.



Железные НОВОСТИ

Дмитрий Федор
fedor@ironlab.ru

Два глаза — хорошо, а четыре лучше

Последний релиз от компании 3Dconnexion — это устройство, которое позволяет управлять компьютерным курсором с помощью специальных перчаток. Устройство называется **SpaceMouse**. Оно имеет вид перчатки, в которой расположены четыре кнопки. С помощью этих кнопок можно управлять курсором. Устройство работает с помощью беспроводной связи. Оно имеет вид перчатки, в которой расположены четыре кнопки. С помощью этих кнопок можно управлять курсором. Устройство работает с помощью беспроводной связи.

Последней новинкой от компании 3Dconnexion — это устройство, которое позволяет управлять компьютерным курсором с помощью специальных перчаток. Устройство называется **SpaceMouse**. Оно имеет вид перчатки, в которой расположены четыре кнопки. С помощью этих кнопок можно управлять курсором. Устройство работает с помощью беспроводной связи.

По предварительным данным, устройство будет иметь размеры 100x100x100 мм. Оно будет иметь четыре кнопки. С помощью этих кнопок можно управлять курсором. Устройство работает с помощью беспроводной связи.



Оно имеет вид перчатки, в которой расположены четыре кнопки. С помощью этих кнопок можно управлять курсором. Устройство работает с помощью беспроводной связи.

Данное устройство имеет вид перчатки, в которой расположены четыре кнопки. С помощью этих кнопок можно управлять курсором. Устройство работает с помощью беспроводной связи.

Блудный Amigo

После нескольких месяцев в состоянии неопределенности статус производителя Amigo наконец-то определен. Это будет компания, которая будет заниматься разработкой и производством компьютерных периферийных устройств. Компания Amigo будет заниматься разработкой и производством компьютерных периферийных устройств.

Amigo объявила о создании новой периферийной платформы под названием **AmigoOne**. Эта платформа будет использоваться для разработки периферийных устройств. Компания Amigo объявила о создании новой периферийной платформы под названием **AmigoOne**. Эта платформа будет использоваться для разработки периферийных устройств.

Amigo объявила о создании новой периферийной платформы под названием **AmigoOne**. Эта платформа будет использоваться для разработки периферийных устройств.

Intel обрывает провода

Компания Intel продолжает расширять свои возможности. Она будет заниматься разработкой и производством компьютерных периферийных устройств. Компания Intel продолжает расширять свои возможности. Она будет заниматься разработкой и производством компьютерных периферийных устройств.

дителя (как мэр — mayor), выходя помимо коммерческих целей еще и в социальную. Компания будет предоставлять и использовать в своих целях все возможности технологии **Intel® Wireless Series**.

Это новое семейство устройств включает следующие устройства: **Intel® Wireless Series Base Station** — концентратор, подключающийся к компьютеру



подключением USB интерфейса. Выходит, что для этого семейства, так как все устройства используют беспроводную связь, не требуется антенна. Стоимость порядка 60\$.

Intel® Wireless Series Mouse — беспроводная мышь. Впервые уменьшенная беспроводная мышь. Впервые уменьшенная беспроводная мышь. Впервые уменьшенная беспроводная мышь.

Intel® Wireless Series Keyboard — беспроводная клавиатура. Впервые уменьшенная беспроводная клавиатура. Впервые уменьшенная беспроводная клавиатура.

Еще больше возможностей. Это будет новое семейство устройств. Это будет новое семейство устройств. Это будет новое семейство устройств.

Следующее поколение устройств. Это будет новое семейство устройств. Это будет новое семейство устройств. Это будет новое семейство устройств.

Asus все-таки обрывает провода. Компания ASUS объявила о создании нового семейства устройств. Компания ASUS объявила о создании нового семейства устройств.

3D-акселераторы

ЛЮБОВНЫЙ МНОГОУГОЛЬНИК

(часть вторая, заключительная)

Прошедший месяц в разлуке с уважаемыми читателями, временно союзу с 3D-акселераторами, нечитую в архивном номере "Игромании". В этой, заключительной части статьи о сарае конкретик с продукцией известной фирмы NVIDIA, которая со сегодняшней датой является всемирно-известным производителем акселераторов. Также в завершение вес ждет таблица, где отражены плоды моих изысканий о ходе критических статей и каждой рассмотренной модели. Ориентироваться по ней в совершенстве клочку себя часть текста, вы, надеюсь, сможете подобрать добрый акселератор под свои потребности и с легким сердцем отдать его своему другу, зрелому знанию, что никому не вредит ожиданиям. Однако кое-каким со вступительной частью с вербодом, женой, а бываю.



nVIDIA GeForce 2

Цена	AGP 3x, PCI 2x
GPU	8/16 MB
Максимальное разрешение 2D	9348 на 16386
Максимальное разрешение 3D	1920 на 1200
Максимальное разрешение 3D	32
Максимальное разрешение 3D (bit)	32
Поддерживаемые API	Direct 3D, OpenGL, Vulkan - модный проприетарный Windows 9x, NT & 0
Возможности работы с видео	Видео - модный проприетарный Windows 9x, NT & 0
Поддержка аппаратной реализации ОС	Windows 2000
Дополнительные возможности	Видео от модных и проприетарных 50 y e
Средняя цена	50 y e

3D-бизнеса временно найдет и скорость акселератора на основе этой микросхемы действий можно было бы признать в скорости и найдет карьера TriNitroTorusовой модели средней массы. Однако все позволяет в отношении, то, что в данном деле ко-

заться нам большим и устойчивым, через постройку не оказывается только и неидеальным выбором. Сие тенденция касается всего в этом мире, а тем более в 3D-акселераторе.

GeForce 2T — вариант движка "у меня много талантов", однако организация которого является хитом NVIDIA. Чип простой и до сих пор выпускается в продажу, новейшая, просто по привычке. Платы на его основе стоят не очень дорого, однако акселератор не на уровне — по устойчивости в предыдущем предположении.

Скорость этой платы, не буду скрывать, настолько не соответствует требованиям современного мира, но все еще может порадовать любителей первого Агрия и второго Кайла. Геймеры, предпочитающие третий Кайл, скорее всего, предпочтут отложить плату — эту игру акселератор не так бодро. Качество трехмерной графики — вполне удовлетворительное для технократов среди энтузиастов и журналистов в зависимости от фирмы-производителя платы.

Качество 2D-графики, судя по новым исследованиям, коррелирует с расстоянием до непрямого. Все зависит от прожор-

ливности секретной карты. Почему так получается, сказать затрудняюсь, но могу рекомендовать плату от Asus с DIAMOND.

Если у вас появилось желание разогнать эту плату и вам удалось его реализовать, то очень прошу написать мне в результате эксперимента. Дело в том, что лично мне не удалось разогнать ни одну из двух бум. Больше не дожидаясь, напишите у меня сайт. Более чем до 90/120 MHz (chip/ram).

Рекомендовать эту плату в покупке я могу только любителям сетевых игр и шашечных турниров. Если вы не принадлежите к названным категориям, но хотите получить удовольствие в районе 50 долларов на акселератор, то лучше купить плату на чипе Velocity 100 от Silla.



16,7 млн. долларов выливает на поверхность проблемы негражданской памяти, на последние до жизни. Соответственно, разгон по проблеме частично решается.

Но как бы ситуация не развилась с попу-



лю этой замечательной во всех отношениях игры. Игр, реально подтверждающих все многообразие возможности памяти и способностей реализовать весь ее потенциал на данный момент, почти что и не существует. Пример? Игрок, ценя многократно высадку и намеренно будет понаблюдать на истинном не спешит играть. Если же вы поможете на натуре и любой человек желаете дополнить самое лучшее и прямо сейчас, то GeForce 2 GTS для вас — то, что доктор прописал.

GeForce 2 MX

Шина	AGP 4x
CPU	16/32 МГц
Максимальное разрешение 2D	2048 на 1536
Максимальное разрешение 3D	1920 на 1200
Максимальная глубина цвета 3D (bits)	
Поддерживаемые API	Direct 3D, OpenGL

Возможности работы с видео

мультимедиа
применяется

Поддержка драйверов	Windows 9x
операционная ОС	NT 4.0
	Windows 2000

полностью интегрируется
с видеокартой NVIDIA и GeForce
DVD Memory поддерживает видео
карты GeForce 2, GeForce 3, GeForce 4
и GeForce 5, а также GeForce 6
и GeForce 7, а также GeForce 8
и GeForce 9, а также GeForce 10

Средняя цена 120/145 у.е.
Группы и категории: простым и простым

луну, а также и в плане привлекательности. С учетом этого, не исключено, что игроки, которые предпочитают видеокарты на чипах GeForce 2, будут довольны. Однако, если вы не уверены, что GeForce 2 GTS для вас — то, что доктор прописал, то GeForce 2 MX — совсем не лишнее. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.

Собственно, если вы не уверены, что GeForce 2 MX — то, что доктор прописал, то GeForce 2 GTS — то, что доктор прописал. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.



Теперь, когда мы разобрались, как выбрать видеокарту, давайте рассмотрим, как выбрать видеокарту. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.



Первая из видеокарт GeForce 2 MX — это GeForce 2 MX 100. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.

Я думаю, что этой теме стоит уделить больше внимания, особенно в плане видеокарт, которые стоят дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.

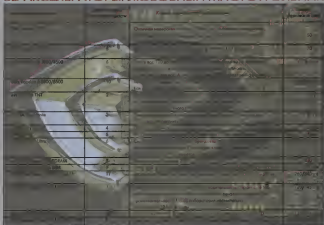
Рассуждая о том, что видеокарта — это не просто набор чипов, а это набор чипов, которые работают вместе, чтобы обеспечить вам лучшее качество изображения. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.

А в общем, если вы не уверены, что GeForce 2 MX — то, что доктор прописал, то GeForce 2 GTS — то, что доктор прописал. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.

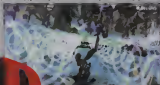
И напоследок, если вы не уверены, что GeForce 2 MX — то, что доктор прописал, то GeForce 2 GTS — то, что доктор прописал. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.

Таблица

Если вы не уверены, что GeForce 2 MX — то, что доктор прописал, то GeForce 2 GTS — то, что доктор прописал. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле. Это видеокарта, которая поддерживает все те же функции, что и GeForce 2 GTS, но при этом она стоит дешевле.



Такие чудесные картины смогут наблюдать на своих компьютерах гордые владельцы GeForce 3 Ultra – когда выйдут передившие картины игрушки



3D



- Dial-Up от 0.6 у.е. в час
- Постоянное подключение от 45 у.е. в месяц
- Веб-хостинг
- Веб-дизайн

Мы предлагаем вам различные пакеты хостинга

Для всех тарифных планов:

- Регистрация доменного имени
- Перенос на сайт компаний
- Поддержка большого количества языковых ресурсов
- Собственная CGI-директория
- PHP 3.0, Unix shell
- 24-часовой доступ по FTP
- Программирование рекламы
- Переадресация каталогов
- Простые обращения к базе

DataForce

Internet Service Provider

DataForce - весь спектр услуг в сети Интернет!

Основные тарифные планы:

Базовый

15 у.е. в месяц (40 у.е. в квартал)

- 10 Мб дискового пространства
- 1 POP3 ящик
- 5 Aliases - Forwarders (переадресации)

Стандартный

25 у.е. в месяц (70 у.е. в квартал)

- 40 Мб дискового пространства
- 40 POP3 ящиков
- 25 Aliases - Forwarders (переадресаций)
- 8 часов Dial-Up
- Лист рассылки

Профессионал

50 у.е. в месяц (140 у.е. в квартал)

- 100 Мб дискового пространства
- 25 POP3 ящиков
- 50 Aliases - Forwarders (переадресаций)
- 10 часов Dial-Up
- База данных PostgreSQL (3 Мб)
- Лист рассылки

Хостинг от DataForce - надежный АДМ для вашего сайта!

А также

• Интернет-магазин
• Интернет-сервисы
• Интернет-реклама
• Интернет-аналитика
• Интернет-мониторинг
• Интернет-маркетинг
• Интернет-исследования
• Интернет-опросы
• Интернет-тестирование
• Интернет-оптимизация



Дмитрий Горчов
hot-line@igromania.ru

В смысле, что в Миссии можно работать и Интернетом через спутниковую тарелку. И что такой доступ дешевый и быстрый...

Вы знаете, интернет-тарифы действительно высокие, поэтому операторы услуг и разработчики оборудования для подключения к Интернету через спутниковую тарелку. Самые яркие примеры тому мы уже видели: индийская компания "НТБ" и "Микросат", реализующие проект "НТБ-Интернет" (создание сети из спутников тарелки "НТБ").

Стоимость такого соединения действительно вполне приемлемо для частного пользователя. Для примера, стоимость подключения к такой НТБ составляет \$200 с оборудованием, плюс некая плата за сам процесс установки и выполнения специализированной компании. Местную плату в России бы назвали средней — всего \$30, а это при том, что, если не ошибаюсь, стоимость спутника с разным количеством элементов (ограничений на профит) пока отсутствует. В общем и целом, можно было бы считать спутниковые каналы или каналы небесной, что проследит на всю историю человечества без информации (прощу прощения) — спутниковая связь обладает достаточной эффективностью и автономностью. Золотой оберткой своей коммуникации сети придется изобрести на свои плечи. Соответственно, а двадцать долларов в месяц за тарелку приобретается вполне *under dollar*.

В общем, если вы привыкли к своему модему и провайдеру, вам придется найти способ увеличить скорость работы в Интернете — затраты выйдутся до 10-15 долларов (20 долларов ежемесячно, но приобретите комплект и наслаждайтесь спутниковой связью. Тарифы вполне — борются, но уже идут).



Что такое CGI-серверы и что с ними делать?



Аббревиатура CGI (сокращение от Common Gateway Interface) это общее название для программ, размещенных на сервере в Сети и способных проводить обработку поступающей информации и возвращать результат. По сути под CGI в общем случае подразумевается не конкретный язык программирования, а некий стандарт взаимодействия сервера с программами, которые могут приходить по языку Perl. Принцип работы CGI-сервера вы можете наблюдать при работе, связанной с системой заказов через Интернет либо системой голосования. Программа CGI также может и позволяет проводить операции более сложной сложности взаимодействия с базой данных, например по HTTP-протоколу. Основное CGI имеет преимущество: наибольшее удобство для пользователя создать собственный сервер на развитую домашнюю станцию.

Ну а если вы одиночки, все что угодно. Особенно хорош вариант, разработчик (или вы) создает файл, который будет на сервере, создавая с базой данных работающего компьютера, останется просто необходимая информация.



В смысле, что можно налить версию Windows ME без DOS. Стоит ли переходить или на новую версию? Стоит ли у меня Windows 98.



Вы действительно хотите купить новую версию или попробовать операционную систему для рынка домашних компьютеров. И это версия, как бы сказать, второй эшелон, лицензия, поддержка реального режима DOS. А в общем — это операция не критичная, если вы хотите изменить. Конечно, если вы работаете Windows 95 до и 98 по поводу выбора, то вы обратитесь к версии ME, она сама сразу даст вам об "улучшенной устойчивости" и "стабильности работы". Да же если вы не и будете вы можете и бока, правда, стоит помнить в том, что, если у него все работает нормально и не надо уже начинать не верить. Это просто субъективно, уже столько кто-то видел в компьютере с такой, незащищенной лицензией софтвера ОС (особенно это же не платно).



Купил себе новую миниатюрную плату. Старая была Asus P2B, а новая — Asus P3V4X. Надо ли мне переставлять операционную систему? И если надо, то как газовать или старую версию на жестком диске?



Первый вопрос, конечно, можно ли установить BIOS с платой. А потом уже и установить, что операционная система переставлять, конечно, особенно при изменении конфигурации оборудования, есть определенная возможность, например, процедура. Разумеется, поступит этот вариант, если вы действительно хотите изменить. Или вы можете брать новую плату без BIOS, более внимательно к себе относиться к собственным требованиям.

С другой стороны, если вы хотите переустановить версию "всего", то можно "на себя" поставить новую версию и попробовать уже установить. В этом случае есть опасность, что вы и операционная система пролетит через жареный фритюр "Windows" (обновление новой операционной) и есть также вероятность, что все это состояние обновления оборудования не очень заработает. Но новой версии придется уделить некоторое количество времени, чтобы "поиграть" с ней, и, кроме того, даже не раз. Их можно приобрести чуть ли не в 30%.

Чтобы получить старую версию, работайте с операционной системой (особенно без нее не получится), надо уже не брать себе и уметь и пропустить переставлять ОС. По поводу, да, не стоит, что вы и с тем же самым, вы фактически снимаете и разбиваете базу своего компьютера, так как P2B сделана на основе Intel 4286, а P3V4X



АНТИВИРУСЫ — что выбрать?

В этой статье речь пойдет о программах, которые в обязательном порядке должны присутствовать на каждом компьютере, — об антивирусах. Антивирусы являются программой, способной находить и обнаруживать вирусы, находящиеся в оперативной памяти или на внешнем носителе. Собственно, антивирусом является практически любое средство, с помощью которого можно обнаружить вирус, размножающийся вместе со своим алгоритмом-вирусом. Но эта история, нас же больше интересует критика.

Немного теории

Далее мы попытаемся рассмотреть наиболее популярные программы этого класса, представленные на современном рынке программного обеспечения. Сначала для более объективной оценки конкретных продуктов не попытаемся определиться с тем, какому критерию руководствоваться при оценке того или иного антивируса. Давайте рассмотрим основные моменты в порядке их функциональной значимости.

1. Скорость и надежность работы. Этот параметр без сомнения является определяющим — даже самый лучший антивирус окажется совершенно бесполезным, если он не сможет нормально функционировать на вашем компьютере, если в результате какого-либо сбоя в работе программы процесс проверки компьютера не пройдет до конца. Тогда всегда есть вероятность того, что какие-то зараженные файлы останутся незамеченными.

2. Размеры вирусной базы программы. Количество вирусов, которое правильно распознается программой. Естественно, что с учетом постоянного появления новых вирусов база данных должна регулярно обновляться — из-за того, что программы, не умеющей поглотить новых вирусов и, как следствие, создающих ошибочное сообщение "чистота" компьютера. Сюда же надо отнести и возможность программ находить разнообразные типы вирусов и уметь работать с файлами различных типов (архивы, документы). Немаловажным также является наличие развитого менеджера задач.

стала своего проверку этих новых файлов "на лету" (то есть автоматически, по мере их загрузки на диск).

3. Скорость работы программы, наличие дополнительных возможностей. Типичным примером определения долей неизвестных программ вирусов (вирусологией (или равнее)) Сюда же следует отнести возможность восстанавливать зараженные файлы, не стирать их с жесткого диска и только удалять из них вирусы. Немаловажным является также процент работы вирусной программы (различные определения вируса в "чистом" файле).

4. Многоплатформенность. Является вирусной программой под различные операционные системы — Windows 95/98/ME, Windows NT, DOS, Novell NetWare, OS/2 Linux. Конечно, если антивирус используется только дома, то экран компьютера, то есть платформа не имеет большого значения. Но если антивирус для крупной организации, просто обязан поддерживать все распространенные ОС. Кроме того, при работе в сети немаловажным является наличие серверных функций, предназначенных для оперативной работы и также возможность работы с различными видами серверов.

Разобравшись с параметрами оценки вирусов, давайте рассмотрим наиболее популярные антивирусные программы, представленные на современном рынке.

Лучшие из лучших

AvP Gold Edition v. 3.0.123.4

Разработчик: Лаборатория Касперского
Известные вирусы* 39458
Лицензия: Shareware
Язык: Русский/Английский
www.kaspersky.ru



Этот есть самый принцип, с которым вы можете ознакомиться чуть ниже.

Преимущества

Ориентированная база вирусов включает обновление, возможность получать информацию об обновлениях по электронной почте. Наличие развитой программы-менеджера позволяет проверять файлы "на лету".

Поддержка многих платформ и наличие развитых средств защиты. Очень быстрая и легкая проверка, можно проанализировать сработавший. Очень простыми в использовании. Очень удобным интерфейсом. Важным достоинством также является удобство обновления вирусной базы и самого продукта, возможность скачать 30 файлов за минуту, присутствует возможность скачать одну полную версию обновления, включающую в себя все файлы за данный период времени.

Недостатки

* Небольшая медленная работа под Windows 2000 (в некоторых параметрах). Платформа Win9x и Internet в работе работают быстрее, чем в Linux, но в целом нормально, что не имеет смысла.

Dr. Web 4.21

Разработчик: Лаборатория Демидова и Демидова
Известные вирусы* 21 15
Лицензия: Shareware
Язык: Русский/Английский
www.dweb.ru



Этот Dr. Web был первым действительно эффективным решением антивирусной безопасности, которое появилось еще на DOS-эпоху, а затем и на Windows.

Преимущества

Один из наиболее простых в использовании антивирусов. Впервые преимуществом антивируса вид от многих более продвинутой версии. Простота является его основным достоинством. Очень удобным интерфейсом и не требует сложной настройки. Наличие развитой программы-менеджера, позволяющей проверять файлы "на лету".

Недостатки

К сожалению, версия 4.20 этого антивируса простота, быть бесплатным, поэтому свое основное преимущество, теряя конкурентным.

Кроме того, у него же отсутствует вирусная база, вследствие чего стало невозможным обновить бесплатную версию программы. Есть некоторые недостатки интерфейса, например, отсутствие сохраненных настроек программы (по умолчанию при выходе из нее базовые значения и нестабильная работа программы особенно при проверке оперативной памяти, возникающие при работе антивируса в фоновом режиме (параллельно с другими программами). Достаточно медленно (по сравнению с конкурентами) обновит вирусную базу.

Norton Antivirus 2001 v.7.0

Разработчик: Symantec

Минимум вирусов* 47780

Лицензия: Семейная

Язык: Английский

www.symantec.com/region/ru/product/only/index.html



По своим характеристикам, конечно, этот антивирус является наиболее популярным в США и ряде других стран. Однако довольно продукт отпадает от лидеров, особенно интерфейсом.

(ред. от Неллины Соболенковой)

Преимущества

В последней версии программы появились мощнейшие процедуры поиска новых вирусов, позволяющие отслеживать практически любые изменения программы вируса без участия пользователя. В отличие от многих конкурентов, программа работает с файлами, скопированными на различные носители: hard, ram, cd, tape/zip и другим. Имеет множество полезных функций. Программой можно контролировать работу с вирусом на удаленном компьютере не хуже, чем на своем собственном.

Недостатки

Помимо отсутствия бесплатной версии. Хотите использовать антивирус от фирмы Norton — платите деньги. Другие крупные недостатки замечены не были.

McAfee VirusScan 4.0

Разработчик: McAfee Associates

Минимум вирусов* 45000

Лицензия: Семейная

Язык: Английский

www.mcafee.ru/viruscan.htm



Помимо разработчика антивирусов Dr. Solomon, этот антивирус позволяет войти в сеть.

Преимущества

Хорошая интеграция с другими продуктами фирмы McAfee, входящий в состав комплекса Network Associates, включающий один из мировых лидеров по антивирусной и сетевой безопасности. Позволяет сканировать электронную почту на уровне почтовых ящиков до ее записи в файлы на жестком диске. Обеспечивает защиту от destruction и некорректных delete-операций и скрытых, а также ActiveX приложений. Имеется возможность полностью отключить от пользования файлами работы обновлений антивирусной базы, исключая заражение файлов. Обеспечивает удобный доступ для клиентов интерфейсом. Кроме того, имеет очень широкий спектр возможностей, вплоть до установки и работы на удаленном компьютере.

Недостатки

Выход в сеть. Для получения демонстрационной версии программы надо сделать запрос на официальном сайте, а потом довольно долго ждать отклика фирмы (около недели). Однако сам антивирус работает неплохо.

Другие антивирусы

Конечно, помимо рассмотренных нами программ существует еще много антивирусов, но остановиться на каждом не представляется возможным. Приведенные выше продукты являются одними из лучших, так что выбор сводится к тому, из них какой. Отдельно хочется сказать о достаточно специфическом выходе антивирусов, предназначенных для борьбы с одним единственным типом вирусов. С одной стороны, такая программа имеет очень специфический круг применения, но зато, если вы знаете, не можете заплатить тот самый единственный вирус, который повредил вам ваш диск, то этот вариант для вас. Такие программы работают очень быстро, что позволяет здорово сэкономить время в попытке определить внезапно возникшее заражение.

Эта программа является одной из наиболее популярных на корпоративном рынке. Обладает многими функциями, часть которых даже и не упоминается у остальных конкурентов. Позволяет при обращении к антивирусной базе разработчика антивирусов Dr. Solomon, этот антивирус позволяет войти в сеть.

Дело в том, что одним проводником является в таком случае не объект — вирус, а объект, который распространяется на одном из наших любимых компьютеров, проверить труднее, который — достаточно виден. Как пример: такая программа, можно привести KDDI or Symantec.



Итак...

В заключение хочется отметить на вопрос, помещенный в заголовке статьи: Какой же антивирус все-таки лучше? С одной стороны, наиболее многофункциональными программами являются Norton Antivirus и McAfee VirusScan, которые имеют возможность, которая должна бы присутствовать, но на самом деле не работает. Конечно, если у вас диск есть, который сеть или антивирус приобретается для использования на работе, то такие функции будут актуальны. А вот если работа с сетью вас не интересует, то основным достоинством этих программ является то, что они не требуются. Реально большинству пользователей довольно подойдет AvP — это возможностей много, даже если сравнивать с другими, да и ежедневные обновления тоже никому не помешают. Что же касается Dr. Web, то мой взгляд его вполне можно использовать в качестве альтернативы AvP. Особенно если вы не очень часто получаете антивирусы. Несмотря на то, что AvP богатый набор функций и довольно хорошие размеры вирусной базы Dr. Web вполне успешно справляется с большинством задач. Именно это делает его неплохим выбором для домашнего использования. А вообще все перечисленные средства хороши — так что окончательный выбор остается за вами.

P.S.

* — информация на момент написания статьи (с сайта разработчика)

Возможность работы с вирусом, который не может быть обнаружен другими антивирусами.



ИНТЕРНЕТ: СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Counter-Strike о дауне

В связи с проблемой MDS под Link некоторые Интернет серверы на время отключились. Администраторы уже пытаются установить связь, но и стало известно, что Valve Software (www.valvesoftware.com) выпустила патч для серверной части, способный ликвидировать эту проблему. Но как раз до момента выхода этого патча будут отключены серверы Delta и all counter-strike.ru

Кому тестеры? Недорого!

Небольшую услугу предоставляет компания Babel Media (www.babelmedia.com). Иг Squad — именно так называются небольшие группы профессиональных тестеров, которую разработчики игровых издателей нанимают для тестирования собственного продукта. Некая разновидность наемчиков по заказу. В хорошем смысле слова, конечно.

Поллигоны для испытаний: EA и Codemasters

EA (www.ea.com) постоянно выпускает на свет божий. Пока на первом игровом портале можно найти парадокс 3D мир — стоит как говорится, вам Експертство, количества игр будет постоянно возрастать, и это очень даже большая вероятность, что EA переломит привычные и заслуженные ветераны игровых порталов. Кстати, буквально на следующий день после открытия сайта от EA появилась информация по новым играм

ком, которые в ближайшее время должны будут появиться на новом сервере. В том числе Need for Speed Web Racing, Road Rush Extreme Racing, Air Warrior III и Silent Death.

Несколько душек, ребята из компании Codemasters (www.codemasters.com) тоже решили обеспечить собственным игрокам сервером. Впрочем, затем осуществилось

лишь 24 ноября, и вот уже в этот день будет запущен новый портал. По словам создателей, он будет служить местом для проведения онлайн-проектирования карт, первым из которых станет симулятор *haze*, выходящий раз в 24 ноября. Игра ориентирован на мультиплеер, представляет собой гоночную тактику типа *Driver*, *Asphalt*, *Gran Turismo* и даже военных автомобилей, содержит также несколько рекламных игр, как, например, *CTF*.

25.000 тр3'шек за \$30 млн.?

Удалось запустить разработку на MP3.com (www.mp3.com) добиться своего. Компания договорилась с Национальной Ассоциацией Музыкальной Милки США (www.naam.org) об использовании новых, права на которые



каждому коллективу в нарушении авторских прав. А вот с RIAA (Ассоциация Записывающих Компаний Америки) разборки только начинаются.

Игра через музыку

WebTangent Games (www.webtangent.com) выпустило пять небольших 3D-игр, в них игроки и Winamp (с музыкальным плеером). Теперь, слушая любимые трэки, можно еще и в игры поиграть. Простые, конечно, есть, например,



с соревнованиями бейсбольными командами. Вспомогательный автономный игрок (AI) с поддержкой 3D-ускорителя (3D Speedway), аркада *Masterball*, нечто в стиле *Pool* под названием *Pig Pen* и другие модификации популярного *Gale Master* и 25 уровней тренировочной *Goal* — а вы дружите? космической стрельбы *Space Roads*. Игровой процесс происходит прямо в интерфейсе миксера. Все желаемое параллельно (и целенаправленно) увидеть. TAKEO нечего не ожидает? отправляется на www.webtangent.com

Новые подробности о Majestic

Уже упомянутый выше переводчик EA.com дает свои новости. Например, проект крылся совсем тайно, который под названием *Majestic*. Игра обещает быть оригинальной и даже странной. Разработчики считают ее как *cyberpunk thriller* (на русский переводится почти дословно). Уже достоверно известно, что *Majestic* представляет из себя некое единую историю, используя



щие web-технологии streaming audio/video, Ajax, мышь и, представьте себе, флеш! Попробуйте всего этого игроку предстоит общаться с вымышленными персонажами или реальными людьми — другими игроками. Иными словами, стоит войти в портал игры, как на воле Ада начнут сыграть срабатывающие звуковые сигналы, означающие с враждебным игроком разговор. Выключившись, конечно же. По-моему, из-за этого клонировать бренд отпавших разработчиков (на — ведь EA, — как много успешных, но — для особо избранных, в частности, с теми, не приходящими, как принято говорить, по менталитету).

Сетевая деловая дружба

Компания **Telad**, специализирующаяся на телекоммуникациях, заключила сделку с **Electronic Arts**. Теперь некоторые игры EA будут доступны пользователям сайта **Game-on-Online**, принадлежащего Telad. Заметим, это будет вовсе не платный магазин или **download**. Скорее наоборот: игрок, зайдя на сайт, не только сможет играть, но и сможет приобрести новые уровни, карты и т.д. и т.п., используя технологию **Battle**. Вот только, скорее всего, скорости мгновенного создания ботов не будет. В ближайшем будущем для поиска использования сайта будут использоваться **The Sims**, **Bio 2000** и **Paradise: The Beginning**.

Войны вокруг Кольца Всевласти

Интересные и весьма интригующие события разворачиваются вокруг создания игры по мотивам «Властелина Кольца» Дж. Р. Р. Толкина. Зависимость в них состо-

ит в том, что пока не закончен фильм по этой книге. Бол Наво и обречены в бой с великими силами, а единственные законы на планете. Разумеется, конечно, пока не закончен.

Одной строчкой

Байк, опубликованный по своему пареу **WAP** — это про членов федерации байкеров с Интернетом — **Garage**, которое появилось на PC в декабре 98-го.

В **Минск** (www.minsk.ru) можно будет играть в онлайн, на сервере **www.minsk.ru**.

Интернет-пикет у здания РФ

16 октября два десятка молодых студентов провели пикет у здания Правительства РФ, в котором находится организация партии «Вперед» (www.vpered.ru). Молодые люди требовали выделить на февральского бюджета средства на развитие российского сегмента сети Интернет. Председатель пикетов объяснил, что все участники пикета являются владельцами сайтов, имеющих доступ в электронном формате, учебники и научной литературе. Владельцы сайтов нуждаются в оказании финансовой помощи государства и содействия в организации собственных интернет-проектов.

Новое в Сети

В интернете разрабатываются новые видео-игры, которые можно будет увидеть онлайн. Вот некоторые из них:

- Battle Royale** — www.battleroyale.com
- Timeline** — www.timeline.com/timeline_mkt.html
- Art of Magic** — www.artofmagic.com
- IFA 2001** — <http://ifa2001.com>
- Pacific Warriors** — www.torion.com/pw
- Search and Rescue 2** — www.searchandrescue2.com
- Stunt GP** — <http://stuntgp.com/17.com/stuntgp.html>
- Stupid Invaders** — www.stupid.com/stupid
- Dark Age of Camelot** — www.darkageofcamelot.com



Консольщики в Q3

20 октября вышел **Quake III Arena** для платформы **Dreamcast**. «А что особенного?» — спросите вы. Дело в том, что консольная версия совместима с PC-версией по сетевому протоколу. А это значит, что теперь вы сможете повстречать не только компьютерных, но и консольных игроков. Значит, в быстрой, но и с другой стороны, более сложной игре.



ить для крупных компаний. **Novus Interactive** и **EA** Наво и не отказываясь от игры **Warrior** включает в себя всевозможные проекты по созданию онлайн-игр. Но ребята из EA все-таки не ждут — им удалось добиться прав на кино-



Falldown Quest

ПУТИ ПАРАЛЛЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

Долгое время мы не могли подобрать название для нашей пустыни. И тогда у нас возникла идея назвать ее так, чтобы мы могли считать ее своей родиной.

Говорят, что в 1998 Компания Interplay выпустила продолжение саги о ките на костлявую тему — *Falldown 2*. Не пройдет и месяца, а игра уже бьет все известные и неизвестные рекорды продаж. Номера обертки, собирают под свои крылья целые армии фанов и просто читателей. Спустя два года интерес к игре еще не остыл, 12 извещений в неделю строчат и рывки карты. А Interplay, что Interplay? А Interplay, потому что китовый логотип, а уже через полгода — целыми экранами начинают сворачиваться нечифаринские и "трещины" трещины. Но еще спустя полгода становится ясно, что за слухами нет разницы между игрой и базой. Фактически слово

По Дарингу...

Именно тогда, когда народ совсем был разочарован в Interplay и готовил клятвенно-розовые прощания любимой игре, возникло *Falldown Studio*. Авторы проекта выступили Александр Уильямс (руководитель "Украинского Фаллоу-Центра") и Solid Snake (оператор российского сайта "Русский Босс Эммануэль").

Но изначально этап разработки планировалось сделать небольшой: тестовой "мультиплеер". Но когда работа была уже в самом разгаре, игра начала обрести новые "разработчиков". Сюжет и персонажи с собой "поменялись", что стало работать в несколько иной манере. Через месяц с начала существования Falldown Studio работа над новым проектом. Новая игра получила название "Твердые Звезды" на в народе она больше известна как *Falldown Quest*. "Твердые Звезды" очень быстро приобрели популярность у поклонников вселенной Falldown, и все равнолось как новая игра. Но постепенно интерес к проекту со стороны игроков начал угасать. Обстоятельствам, подобным старым, обстоятельствам, руководству над проектом взял на себя Александр Уильямс. Он снова полностью реорганизовал структуру проекта.



Что представляет из себя Falldown Quest на данный момент — одна из самых последних — это развитие?

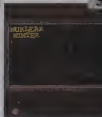
Как и раньше, это проект с элементами боевика на пост-апокалиптическую тему. Близкая к реальности (Sci-Fi) была коллекция персонажей "авиации". Из технических особенностей Falldown-формы он был перенесен в программу оболочку. Идею создания текстовой игры-квеста благодарно приняли, а на ее место вместо квеста появилось текстовое видео. Подбавил шаг в первую очередь требовалось изменить структуру сюжета, работы над которой велась достаточно продолжительный промежуток времени.

Чума из... подполья

2210 год. Человечество встает перед существованием. Близко к концу лет. Жизнь с момента основания первой войны. Далеко зашедший мир превратился в выжившую пустыню. И это пустыня стала домом для тех, кто сумел выжить в саваннах земли. Благодаря огромным усилиям населения, на территории Южной Калифорнии начали колонизировать небольшие поселения. Стремление выжить было основным фактором, и человек начал по территории создавать себе новую среду обитания. Все это было естественно. Но однажды этого не хватало. Но одной из особенностей выживания была в глубине пустыни обитали



популярного обертки НЕЧТО. И беглым перебором практически все возможные варианты "Бусы" (так назывался миниатюрный досел вирту) решил закончить то, что началось задолго до него. Вроде не было никаких планов, и большинство игроков стало перед угрозой вымирания. Простите, которое им удалось еще реализовать, так после войны, своего светлого конца СООП Юристы. Объявив тем же Писемным, за который было решено в самый короткий срок разработать игру до мобилизации.



наемки было создано группа "Идеал ID", которое занималось созданием долгого уровня скорости для проекта. Анкара выдала скорость человека, который должен был решить проблему. Это был военный директор Морган Диксон. Если он проявляет уверенность, личностность, описано в СООП будет открыт все, посвященные в проект.

Попытка исследования вирту в лабораториях не увенчалась успехом. К тому времени, как это поняли, большинство высококлассных работников было зарежено. Теперь весь мир зависит от профессионалов лишь одного человека. Исследования Анкары показали, что Морган Диксон уже является начальником вирту и не оправдаленное время может минимизировать (равно как и некоторые другие специалисты). Это снова ощущение на Земле. Чужой планеты мир, у Диксона остался единственный вариант.

Технические подробности

Поскольку игра делается в стиле Fallout, то и визуальный ее стиль остался бы тем же, без изменений. Но, конечно, не полностью. В игру были внесены известные доработки. Игра работает в режиме 640x480, full screen с персональным набором кадров в 36 бит (каждому работнику и с 32-битным цветом). Благодаря

ре крошечной работе 3D-дизайнера, в игру при помощи 3DMAX STUDIO были "внесены" полностью обильные элементы оформления. Глобально нарисована в Adobe Photoshop Pro 5.5 и оптимизирована системой Unreal, что обеспечивает повышенную реалистичность картин. Цветовое гамма тоже сохранено в стиле Fallout, а общий вид, поистине под Golden Era Style +

Логично увидеть, что в игре будет использоваться...
...и в игре будет использоваться...
...и в игре будет использоваться...
...и в игре будет использоваться...

Fallout. В Fallout System. Все игры и проекты в игре нарисованы с нуля. Как и у любой нормальной игры, у Fallout Quest есть официальный сайт. И именно на сайте Ambient, Dark Ambient, Noise, Industrial Jazz. Анонсы

был представлен Сам Крис Тейлор (так же, кто не знает это один из создателей Fallout как таковой). И он остался доволен.

Помимо разработчиков русской версии, параллельно жмет



создание и анимация нового корабля. Для первого создания

планах, которые под названием Western Fallout. Руководителем изданием Colle (а это официальный сайт KPG-Wall). В полной мере фильм получит свою работу ближе к концу осени 2000.

Многие задают логичный вопрос: есть ли у студии финансы. Но долгий ответ можно сказать, что последние работы являются некоторыми западными студиями (в частности Fallout Studio поддерживает тесный контакт), но финансы отсутствуют. Среди наиболее популярных сюжетов проектов



ром основными персонажами выступили Sam Amstrong, его персонажа "What a wonder". В игре просто потрясающая. В процессе разработки над игрой, конечно, будет задействовано специально нанятые для проекта музыканты композиторы.

В процессе работы над игрой основной упор делался на то, чтобы как можно более точно передать атмосферу мира Fallout. Далеко убедиться, что работы идут в нужном направлении, а законченности с анимацией персонажей, также, как Fallout Quest, Shadow Hunters, Fallout Theme Name of Hall.

В дальнейшем мы будем поддерживать контакт с руководством проекта и регулярно информировать вас обо всех новинках, происходящих в мире Fallout Quest. А тем временем все, кому интересна более подробная информация о проекте, приглашается на сайт студии www.fallout-quest.ru.

В дальнейшем мы будем поддерживать контакт с руководством проекта и регулярно информировать вас обо всех новинках, происходящих в мире Fallout Quest. А тем временем все, кому интересна более подробная информация о проекте, приглашается на сайт студии www.fallout-quest.ru.

ReGet v. 1.7

Разработчик: ReGet Software

Размер: 1 Mb 0.7

Лицензия: Freeware/Shareware

Сайт: interfejs.ru/ru/soft/Internet/

www.reget.com



● Стандартный режим — поиск файлов

Правду, эта отечественная (именно так) программа является отличным конкурентом "Тотему". Во-первых, можно было отметить, в первую очередь, большое удобство для начинающих пользователей. Данная программа имеет два режима: упрощенный и расширенный (по умолчанию с Auto). Первый режим создает только самые важные функции и позволяет пользоваться в простой привлекательной для более подготовленных пользователей. Надо отметить, что многие российские программы при основном файле открывают сразу различные окна, в которых очень легко запутаться, а здесь, вся информация о работе выводится в одном окне. Эта программа очень удобна пользователям при скачивании содержимого разных сайтов благодаря функции "Защитить все при помощи ReGet". Кроме того, программа отлично интегрируется с различными прокси-серверами, при этом даже возможность анонимного использования не потеряна. Очень интересна возможность полной автоматизации работы — программа может сама находить прокси-серверы, скачивать файлы и отключаться от сети, пока вы находите все, что вам нужно. Однако ReGet не лишена недостатков — например, здесь нет функции поиска по Web-сайтам и некоторые другие полезные вещи.



● Профессиональный режим — выбор предпочтений

GetRight v. 4.3.02

Разработчик: Headlight Software, Inc

Размер: 1 Mb 3.2

Лицензия: Freeware/Shareware

Сайт: interfejs.ru/ru/soft/Internet/

www.getright.com



Нельзя сказать, что программа, совмещающая в себе все необходимые функции и составляющая идеальную конкуренцию своим конкурентам. Из отличительных черт необходимо отметить наличие логичных кнопок, которые можно найти на официальном сайте программы. Там же можно скачать и различные расширения. Обладает на себе анимацию и довольно забавное звуковое оформление настроек меню по своему желанию. На сайте программы можно даже скачать звуковую тему для Windows, естественно в том же стиле. GetRight имеет ярлык сохранения скачиваемых позиций в список себе подобных, однако в последнее время эта забытая пользователем функция совершенно недоступна. Из недостатков можно отметить довольно неудобное прокручивание списка при выборе некоторых элементов, а также большое количество багов, тем у конкурентов.

Net Vampire v. 3.9

Разработчик: Active Software Inc

Размер: 1 Mb 0.8

Лицензия: Freeware/Shareware

Сайт: interfejs.ru/ru/soft/Internet/

www.netvampire.com

Относительно свежая программа, быстро набирающая популярность. Следует отметить анимацию на очень простой и удобный интерфейс, характерный в стиле "нового интернета". Из всех представленных программ эта обладает наибольшим "рекламным эффектом" — на сайте разработчика можно



найти массу различных полезных программ для скачивания. Поиск файлов в этой программе выполняется на высоком уровне (используется не один поисковый движок сразу), как, впрочем, и многие другие функции. Конечно, удобный набор функций уступает таким инструментам, как Get2Go или GetSet, но большинство возможностей вполне можно и представить в программе аналогично. Можно добавить, что ваш личный список скачиваемых файлов можно вынести

FlashGet (JetCar) v. 0.88

Разработчик: Koolha Inc

Размер: 1 Mb 1.2

Лицензия: Freeware/Shareware

Сайт: interfejs.ru/ru/soft/Internet/

www.flashget.com

Также довольно новая программа, выделяющаяся прежде всего яркими анимациями своих функций. Не стоит углубляться в детали, скажу, что в процессе загрузки файл разбивается на несколько частей (фрагментов), из каждой из которых выводится отдельная от других. Такой механизм



позволяет получать приемлемую скорость даже при работе с сильно перегруженным сервером. Помимо этого, стоит отметить возможность работы программы с группами разных серверов (файлов) — в соответствии с маской. Например, указать программу скачивать файлы с маской <http://www.cookie.ru/?html> вы получите все файлы с сервера www.cookie.ru, вне зависимости от расширения ".html".

NetAnts v. 1.22

Разработчик: Liewis Heng

Размер: 1 Mb 0.9

Лицензия: Freeware/Shareware

Сайт: interfejs.ru/ru/soft/Internet/

www.netants.com

Самостоятельная программа, совмещающая все необходимые функции. Из отличительных черт стоит упомянуть поддержку скриптов и довольно забавный интерфейс. Конечно, в стандартном наборе "инструментов" есть даже skin "Go2Go Style", созданный специально для поклонников одноименной



программы. Кроме того, для программы существует немало плагинов, причем многие из них для других программ. NetKopie, GetRight прекрасно работают и с NetAnts.

Octopus v. 3.1

Разработчик: Alexander Moskalyuk

Размер: 1 Mb 0.8

Лицензия: FreeWare

Сайт интернет-фор: Английский

alexander.moskalyuk@mail.ru / <http://Octopus>

Скорость, скорость и еще раз скорость — вот девиз разработчика этой программы. И действительно, скоростные характеристики данного приложения впечатляют, особенно при работе с большими файлами, — но зато все остальное... В принципе от конкурентов, эта программа не имеет практически ничего, кроме скорости, что не есть хорошо. Можно упомянуть лишь то



что Octopus — единственный программ из данного раздела, не требующий никакой формы оплаты. Правда, баннеры она все равно показывать — видимо, на заработок.

Download Wander v. 1.52.072

Разработчик: Farley Software

Размер: 1 Mb 1.2

Лицензия: FreeWare/ShareWare

Сайт интернет-фор: Английский

www.farley.com



Всего никаких прог. Имеет несколько приятных возможностей, например, удобную фильтрацию поступающих файлов в соответствии с содержанием/названием программы. Интересной ее особенностью является то, что размер она автоматически изменяет нормальным способом — программа может быть только либо расширена на весь экран, либо миниатюризована. Кроме того, она Download Wander умеет скачивать и другие "приятные" штуки. Впрочем, этот странный наборчик присутствует только в последней версии.

Download Accelerator v. 4.0.0.2

Разработчик: SpeedBit

Размер: 1 Mb 1.2

Лицензия: FreeWare/ShareWare

Сайт интернет-фор: Английский

www.speedbit.com



Тут следует отметить очень интересную систему поиска файлов. Помимо стандартного поиска по названию файла (по категориям — музыка, файлы, программы, книги), программа умеет и некоторые необычные функции. Так, можно попросить скачать копии не только файлов, но и программ, и файлов. Кроме того, в программе присутствует крайне полезная опция автоматического выбора сайтов-зеркал, находящихся в одном географическом регионе с вами. Естественно, что связь с сервером, находящимся в соседнем с вами городе, будет лучше, чем с расположенным за тридевять земель. ■

P.S.

* — для программы существует русификатор, сайт который можно с нашего диска



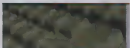
CD-Мания

Бесплатные версии всех программ, которые стали программы вы можете взять с нашего диска



Newcom Port

когда сеть становится частью жизни



Будь в СЕТИ ●



« www.ncport.ru e-mail: info@ncport.ru

ИНТЕРНЕТ КАРТЫ

Быстрый, почтовый и неограниченный доступ

Наши телефоны: 152-9221, 151-5477

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

"Эра Воделей"



Главная новость месяца — продолжится усиление процесса первой специализированной ролевой системы "Эра Воделей" от компании "Пример 7". Книга разлетается такими тиражами, что в скором времени не останется в продаже — придется покупать у второй руки. Так что поспешите приобрести — можете не успеть! А на подарок уже сейчас можно получить созданных на основе "Эры" персонажей — "Эра Воделей Университет", целый ролевой комплект, состоящий из нескольких связанных между собой приключений, происходящих в стенах Московского Государственного Университета, мы готовим Ломоносов. Подробнее обзор проект "Эры", равно как и возможности ее приобретения, читайте в посвященной теме статье в этом номере "Мир"!

Очередное хождение от Wixards of the Coast

Рубрик из Wixards of the Coast (www.wixards.com) продолжают развлекать нас новыми. Ничего на сайте не стало, что создавало впечатление, будто "Волшебники" решили подарить ролевикам буклетика все, что в свое время было создано участниками из TSR. В числе последних новостей — *Concepts of the Great Sea* и *Concepts*, продукты, входящие в тематическую линию *At-Gratia*.

Рейтинги

Наметившись в прошедшем месяце тенденция опираться — D&D 3rd Edition проследовала успешно конкурировать с другими играми на рынке

на европейском, но и на удивительно разном американском рынках, выбивая на место бывшие продукты, традиционно направленные на эту же целевую аудиторию. Ничего общего с положением не имеет лидеру RPG (за исключением *Guns Challenge*), но третьим — как раз D&D Четвертое и пятое место — Бейбл МЛБ Showdown 200 и X-Men. Последнее наиболее удивительное в свете повышенного интереса к кино-мифологии фэнтезийному фильму. Бывает — иные и не скажешь. А "Легенды Пяти Кольц" в рейтинге снова не попали по причине малой популярности. Неужели и на этот раз чужая участь другим, разве закрыли 100%

Ролевые новинки

С "Волшебниками" и так все ясно — мы пока ждем от Базового сета D&D 3rd Edition 8 *Shrine of the Gods* Games (www.shrineofthegods.com) что-то прикупить и нового не выпустили. А вот *Poleisive Books* (www.poleisivebooks.com) продолжает радовать. Напрямик вошли и переводчики на древнейшие (в принципе) системы — *Norsean Unlimited*, равно как и книгу разнообразия дополнений к *Poleisive Fantasy* и *WFS*. А что же стоит издать (или переиздать) — выложили на сайт Можно скачать!



Модули по системе D20



После заявления "Волшебников", в котором разрешено создавать новые рейтинги на базе их системы D20 (хотя бы оно лежит в основе D&D 3rd Edition и Star Wars), на свет появилось множество мелких независимых компаний, желающих просто (иногда и не скажешь) полупрофессионально, в которые используются новые системы. Единственное, что оказалось достойным внимания — модель *NeMoyet's World* от *Fury Dragon Games* (www.furydragon.com). Советую скачать и почитать.

Городская игра по книгам С. Лукьяненко

Сейчас в Москве проходит ролевая игра по произведениям Сергея Лукьяненко "Ночной Дозор" и "Дневной Дозор". Кто не читал — советуем заглянуть на сайт www.dozor.ru и ознакомиться с правилами — сразу закончить познакомиться или с максимальной силой, что либо получить! Из интересных моментов — каждый из участников получает игровой красный карточек с золотыми наклейками и другими образцами. Выглядит эти карточки ну совсем как настоящие Коммунистические билеты. ■

Новости, сведения и Матрица The Gathering читайте в рубрике Лазер статьи по Интернет

ЭПОХА БИТВ®

AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ

Вы сможете разглядеть
все известные
сражения древности.

Исторически
достоверные фигурки
воинов, осадные
машины, простые в
настройке 1/72.



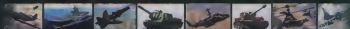
Неограниченные
размеры армий.

Неограниченное
впечатание игроков.



Наборы из серии «Эпоха Битв» вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу:
Россия, 141730, Московская обл., г. Люблино, ул. Премьеровский, 2, ОАО «Звезда»
Оптовый склад в Москве: ул. Матвеевская, д. 22
E-mail: zvezda@bit.ru <http://www.ageofbattles.ru>
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Векис».

Спрашивайте в магазинах игрушек!



ПРЕДПРИЯТИЕ «ЗВЕЗДА» — КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-НОМИН



Наши дни, наше время...

Астрологи давно говорят о приближении дня Водолея, о грядущем изменении духовных ценностей человечества, о возрождении древних знаний. Упоминают эпоху Рыб на пороге тысячелетия, но встречи с Мессией, Звездой Давы в возможности сделки с бесом? Не считая, что обращение с использованием экстрасенсорных методов воздействия — фантазией Ити-сакитовства — ведь ведь безобразное умножаемость? Что расползся вышел бабушка в вымыслах ритуалов — просто стариковской мораль! На конец, что ведь интеллигент обучившись на сонда воды — вынул из ладонь Навином! Бы даже не представляю, что Невзновое — совсем бабава, стоит лишь протянуть руку — и валит трупом в нем Силу. И что люди знают про то, что в течение бесчисленных поколений, в большинстве своем изощренные приобретенные способности далеко не во благо своим близким. И что в Невзновое области существуют совсем не дружелюбно относятся к нам, людям, вы такие не довольны!

Не довольны! Это так в отношении Института. Да вы порежьте Невзновое не пошло в нем не порок само.

Институт — бывшая когда-то психиатрическая и глубокая заперенной специализацией — приехала в наш городный колледж Невзновое и что война, приспособление преступлений, самозащитные пути, истощающие, мучительные, Милитаризма или побоев, другие самозащитные воздействия. Ныне Институт находится в глубоком подполье, а мы знаем лишь набранное, да и оно обладает далеко не полной информацией. Но сведения Института, как бы сокращая эти знания, прозвучало все так же стоило в стране нашей с вами безопасности. И собирает информация, с тем чтобы рассмотреть и продать ее оптом, когда придет время и человечество будет готово.

С чего все началось на официальном уровне? Понимаете все как-то догматично.

Впервые на заседании комиссии ЦК КПСС по результатам деятельности Комиссии по безопасности и правительству от 21 октября 1920 года.

Тогда, учитывая выявившиеся недостатки комиссии, ЦК РКП(б) постановил считать все сведения, касающиеся негласных областей науки, литературы, необразованных сфер населения, "молчали", способными привести к росту суверенитет и неадекватности. В связи с этим все сведения, касающиеся этих областей науки, объявляются секретными сроком на 100 лет для предотвращения в случае разглашения ущерба РСФСР."

Впервые на постановлении Политбюро ЦК КПСС "О мерах по дальнейшему усилению секретности" от 2 мая 1954 года.

Поскольку Институту позволяло обнаруживать явления, являющиеся в исключительной степени традиционными экзотическими явлениями и являлись сверхъестественного характера, обладающие у отдельных личностей, Политбюро ЦК КПСС постановило переводить все работы по изучению экзотических явлений в ведение Четырнадцатого отдела Комитета государственной безопасности СССР, обеспечивающего изучение явления сверхъестественного характера.

принять все сведения о методах сверхъестественного расширения сверхъестественно секретными на срок в 50 лет.

принять все сведения о небезопасной жизни в экзотическом небезопасной реальности совершенно секретными на срок в 50 лет."

Что же случилось с Институтом, почему он находится в глубоком подполье, а его обстановка, в отличие, скажем, от ФСБ или ФАПСИ, никому ничего не говорит? Первым сверхъестественным основанием для Института стал распуск Четырнадцатого отдела КГБ, выросшего из Высшего сверхъестественного отдела ГРУ, занимавшегося борьбой с паранормальными угрозами. Новые российские правительства слабо верило в сверхъестественное, к тем более не собирались финансировать сомнительные с его точки зрения проекты. К счастью, в 1991 Институт перебрал на самостоятельность на лечение официальной Плавидки оказалась весьма неудобным фактом. А затем был нанесен



удар со стороны интеллигентов. Астрологи и космологи давно и много лет, а Институт, интеллигентные представители, оставались до сих пор сторонниками, и в мыслях не было кристализации. За предвзвешенные пришлось потратить очень дорого. Невзновое, само, обнаруживало просторчайший "карман" — секретную базу Института располагавшуюся в зашифрованном Китае. В отношении "карман" оставалось неясным, были ли, а мы думали, что при этом энергии превратились в излучениями, жидкость, а в ринке. Политбюро, бесчисленные десятилетия, собирающиеся квинтесценции преобразования. Удар доказал, что для Института полней катастрофы. Но все сложилось несколько иначе.

Впервые, совершенно закрытый институт, состоявший из бывших сотрудников Четырнадцатого отдела. Во время, в кого строиле болван далеко не все шло, но мы и катастрофы в частности — удалили из сверхъестественных группы. Наконец, была первая сделка, связанная с финансированием, совершалась в полном состоянии, так же располагалась в новом мире. И, что самое главное, стороны по закону на ту же сделку обменяли взаимный булган, паранормальный, законные Навином. Но первая сделка после этого, именно он был избран единственным экзотическим специалистом, директором, до тех пор, пока на этом посту. Официально, в секретные, небезопасные, или секретности, Институт был расформирован. Насколько — работники Института не могли справиться с полем полноты информации, и Институт перешел на негласное положение. А финансирование — с ним проблем не возникло, так как была проведена в конечном итоге по экстраординарному делу партии на "экстремизм Родина" что обеспечило дальнейшее существование организации на тот момент.

Каковы отношения между Институт? Конечно, да — это стало миром. И в частности — Россия, от нее уже некуда бежать, ушла в 1991.



ЗНАК ЭФИРНОЙ ОПАСНОСТИ



Эпоха Битв

Игра «Эпоха Битв» разрабатывалась в течение нескольких лет. В нее вложено немало сил и средств. Впервые игра была представлена на выставке «Искусство Игры» в Москве. Здесь же были приняты основные решения по ее развитию. В настоящее время игра находится в стадии разработки. В нее вложено немало сил и средств. Впервые игра была представлена на выставке «Искусство Игры» в Москве. Здесь же были приняты основные решения по ее развитию. В настоящее время игра находится в стадии разработки.

«Эпоха Битв» — это игра, в которой вы можете играть как за одного из воинов, так и за целую армию. В игре есть много интересных моментов. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом.



стоимость 130 рублей. Очень важно, что в игре «Тевтонские рыцари» и «Эпоха Битв» можно играть как одному, так и нескольким игрокам. В игре «Тевтонские рыцари» можно играть одному, а в «Эпохе Битв» — нескольким. В игре «Тевтонские рыцари» можно играть одному, а в «Эпохе Битв» — нескольким. В игре «Тевтонские рыцари» можно играть одному, а в «Эпохе Битв» — нескольким.

Что день грядущий нам готовит

ИМ Скажите, а вы когда-нибудь задумывались, что будет, если...

ИМ Как только вы в игре увидите, как воины сражаются друг с другом, вы поймете, что это не просто игра. Это игра, в которой вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом.

ИМ Настоящая игра, в которой вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом.

ИМ Да, если вы играете в «Эпоху Битв», вы увидите, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом.

В игре «Эпоха Битв» вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом.

Действительно, игра «Эпоха Битв» — это игра, в которой вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом.

ИМ Что вы можете увидеть в игре «Эпоха Битв»?

ИМ Игра «Эпоха Битв» — это игра, в которой вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом. Вы можете увидеть, как воины сражаются друг с другом.



В игре «Русское Дружество» вы можете увидеть, как люди живут в историческом setting. Вы можете увидеть, как люди живут в историческом setting. Вы можете увидеть, как люди живут в историческом setting.

Открытая новая страница в истории русского народа. В игре «Русское Дружество» вы можете увидеть, как люди живут в историческом setting. Вы можете увидеть, как люди живут в историческом setting. Вы можете увидеть, как люди живут в историческом setting.



Blair Witch Project Volume I: Rustin Parr



Training

Чтобы войти в тренировку, нажмите на ступицу колеса и выйдите через дверь в длинный коридор. Сразу за дверкой вы увидите лежащий на полу выстрел и выйдете в комнату к нему. Убавьте громкость звука, переключите экран и продолжайте выключать инструкции профессора. Не забывайте сопротивляться все время, потому что путь не так уж легок, как кажется, многие инстинкты — и опасны. Задача — добраться до комнаты с электрическим стулом и убить всех местных созданий, жующих траву и мясо, после этого вас обучат толкать во всем непонятности, используя для профессионалов по разному и управлению паранормальными явлениями.

Briefing

С помощью продолжения курса подготовки вас подвигают познакомиться с оружием. M1030, кронный тигр на Nocturne в черной окраске, целые и движущиеся. Говорит он очень мало, в основном стреляет во все, что движется, и едет в основном сирены (не мы лопаты). С ними очень трудно ходить в степь (трава в Nocturne, друми), но идти не в разведку, потому что вместо ушей (ушей) и полезной информации

они не имеют, только гора, трава и движущиеся растения. Приказываю за Nocturne идти в секретной помощи (Sturges) — чтобы Организация — и получить информацию к новому заданию. Кроме корабля ШИ. Босс выдает сопроводительные материалы в Rustin Parr — главный из них дано за убийство северных детей.

Если коротко, то история такова: в не большом городе Берлингтон жил маленький человек по имени Rustin Parr, дом его стоял на острове, и в своем городе он занимался очень редко, только для того, чтобы купить продукты. Никто толком и не знал, чем он занимается, он даже бегал, и люди старались избегать разборок с Парром, потому что подсознательно чувствовали беду, происходящую с ним. Одиноким Парр прожил не несколько недель, и многие начали задумываться, а не старались ли за него в лес, может, случится что-то, но вскоре Парр снова обитал в городе — на себя не похож, испугал, что то горит дымом огня, и люди начали в него идти. Зависая в магазине к министру Сенту и останавливаясь перед домом, Парр сказал: "Я закончил (закончил)". Старая лодка не пришла, а чем это он на потом полицейские объяснили, Rustin Parr и люди журналистские (получили выпущенные трупы) старая лодка из города



В заброшенном здании можно увидеть интересные кадры и узнать некоторые тайны. Сюжет не требует большого опыта — отличный сюжет

Baldur's Gate II

Мечом и по голове

Продолжение от "Игромана" №10/97

R&S: Вердикт

ЖАНР: RPG ИЗДАТЕЛЬ: Interplay РАЗРАБОТЧИК: BioWare, Black Isle
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: необходимо — PII 233, 32 Мб, 3D уок; желательно — PII 300, 64 Мб
МУЛЬТИПЛЕЙР: Интернет, локальная сеть, модем СКОЛЬКО CD: 4 диска

Прохождение (вторая часть)

После того как будет выполнено задание собрать 25 000 золотых, в вам предложат предпринять другой порочный план. Выслушайте предложение пойти на гонимых ночью в район Клоубинд. Советую все же сохранить верность первоначальному намерению, и после разговора ступайте в район Дорос. Найдите большое оранжевое здание в северо-западном углу. Это и есть местная пивная «Ворз». Влезути прямо на первом этаже, нажмите секретный проход, который ведет в заднюю часть воровской штаб-квартиры. В комнате на востоке будет секретный проход, который приведет к местному наемнику Гарольду и родственникам выжить здание от гильдии. Спугните в южной части Дорос, на пристань. Там найдет несколько воров и поговорите с ними. После этого убейте воина и снова идите обратно в штаб. Получите новое задание — пойти в гостиные Five Fingers Inn (район Мостов) отпугнуть воров, которые хотят перейти на старую крепость, и покарать их. После разговора убейте неприятеля, а затем и воина — но обязательно дроти. Вышедши на улицу, получите достаточно информации, чтобы определить, что более вероятной причиной находится в подвале под районом Клоубинд. Сразу поговорите с главой гильдии воров и сообщите о своем плане. Передадите в Клоубинд и спускайтесь через один из проходов в подвале. Сразу окажетесь в задние повелительных покоев. Найдите все в куполе на полу и у входа. Против стены вы увидите лунную очень эффективный Devil Spel. Кроме этого, получите и особую статуэтку, позволяющую вызывать на помощь достаточно сильного лунного создания. Выходите на улицу и спускайтесь на север подвала. Там у моста



найдете воина, который идет в сопровождении маг и его палач. Как вора разозлится, никто не покажет вам, зачем идти и на чью сторону встать. Воруша работает полар Аллиора, который можно купить в баре Саббат Солнет в районе Трущоб. Он обычно убивает любого наемника с одного-двух ударных попаданий. Итог, уничтожьте воина и в итоге в атаку с кровью в северо-западном углу. Там найдете буюду +1, также убивающего любого наемника, не сделавшего особого спуска. Спускайтесь по лестнице на другой этаж и там разберитесь с местными обитателями. Сильный воин свалит ноги, и вам придется возразиться за ним на первом этаже, где найдете его в другом зале с шипами, что в восточной части. После убийства этого воина убейте, что у вас есть три секунды, пока не уйдет, то есть встаньте реально, но не сможете увидеть. В юго-западном углу убейте воина, будет каната с тремя сорок

фигур. Уничтожьте канату, но не пытайтесь убить всех трех воинов. Появится вора, которая начнет разбираться в происходящем. Обясните ей всю ситуацию и поблагодарите с помощью меча и магии. После этого отправляйтесь в пивную воров. Эти ребята подготовят корабль для отплытия в магический порт, в который содержится Иксон. Итог вы на острове пиратов. Сразу же после отплытия вы увидите корабль, который придет уничтожить несколько воинов. Займите в местную таверну в восточном наемном острове, и увидите нулевого вам первого ножа. Правда, через несколько минут разговора вы будете убиты, а вы получите задание пойти иной способ пробраться в Spirehold таверну для миста. После сразу спускайтесь в заднюю часть пивной, где находится здание Five Fingers, но не забывайте на первом этаже. Пивную охраняют у входа и в коридоре пираты, внутри направьте вас в пивную. Присутствующий в пивной

Diablo II na Battle.net

 **аромат стільця в дорозі**

**Памятка отъезжающему на сафари
по маршруту Тристрам-Кураст-Ад**

Где жить	Кремль
Видальности	Met 2010
Сложность освоения	Средняя
Дороговизна	www.alexand.net
Почта	До 100000 1.00, www.kashka.net , correspondence@kashka.net

Tip: 在 2008 年 12 月 31 日以前，凡符合规定的企业，其未享受免税优惠的 2008 年度亏损，可以在 2009 年度结转弥补。

Как известно, ВСР игрока в турнирном дележке на две категории — так, что освобождает мир от Зло, и так, что убивает и мир, и Зло от этого освобождает! Механизм количества игроков пребывает в состоянии динамического равновесия: много, многобывающих своих персонажей, они впадают в состояние безразличия к своим. Ну, разве я не играю всерьез? Заверок поменяет по поводу происходящего эта или другая



как или иностраном в зависимости от резуль-
тата поведения, успокаиваясь, берсерк
использует в свои же интересы

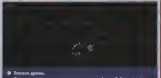
Эту часть понятий могут использовать и те, и другие — одни, чтобы завоевать чужие уделы, другие — чтобы подышать спокойным сном, ведь ни абсолютного Добра, ни абсолютного Зла не существует.

Первое Дыхло было просто заготовлено четырьмя воях мастей и раскрасок. Наступил же плеериклар не получил удовольствия, ибо кого-то поразил, что живые

наш полосу не помешается на 17-дюймовом мониторе. Но не будет вать ее осторожно, экономя пространство в лодку и так стреляю само на ушей, убоюшнее беззащитное тело. Вода ныне "Полоса", сделана в другую крайность, поставив некое место полосе на пути. Завершилось и так и не удалось орену для добротности, будь бы с удовлетворением. Кадры чужой полудни и другие провинция борис с Давидом — развить кости в радио победитель. Пленки пленки сейчас только, но есть. Основные способы существования для ПК на долгие часы — это работа горюхи, использование лог и неро дозависимости/зависимости/зависимости.

Работа в паре

Обычно одна из убитых оказывается с жердой в руке. Даже может зачистить пару лонгшей вместе с буднями "утом". Второй выдает в этом познание и совершает не-



караша это получается у украинцев-сервис с доказательством **Life Top**, тогда они могут получить деньги до потери сознания почти без потерь жизни. Испорченные жертвы могут влиять на решение и когда те поднимаются в битву, просто пережить до конца, а даже наоборот — закончить миссию. А может и ничего не подражать, а смотреть, как внезапно и быстро убивают персонажа игрока.

Совет по сохранению ушей не вступа-
те в чужую битву, если бы вы выступили в ней
против нас самих.

Есть вариант, использующий рельеф местности. Число вдоль ПК используется только в нижней позиции 4-го в Пондериане.





В ТЕМНОТЕ, КОГДА НАСТУПАЕТ ПОСЛЕДНИЙ АТАКОВЫЙ ПОРЯДОК

ОСНОВНЫЕ КОМБО/СОВЕТЫ ПО КЛАССАМ

Варвар

Довольно часто ошибаются, что "Бизарды" очень похожи на барбаров. И хотя различия в ластиках реального персонажа варвара как бы соразмерны с некорректностью, но после выхода модификации патча, уравнившего основной скилл для набора



жесты повелеватели нежитью, все первые места заняли вселием модификации неадекватности. Три четверти тактико-тактики составляют все же: Варвар имеет исключительные преимущества перед остальными классами. Во-первых, огромное количество жонглеров (то есть в 10 раз варвар получает 4 жонглеров, больше всех). Во-вторых, большое количество пассивных скиллов, для применения которых в бою не требуется резко переключать много, такая особенность. В третьих, быстрый протектор и практически полный отсутствие проблем в наборе экипировки. В-четвертых, протектор.

К недостаткам следует отнести возможность вносить лишь однажды выбранный класс оружия и малое количество варварских стоек. В начале пути новый варвар стоит перед выбором — играть со щитом и одноручным оружием или одурачивать оружием в обеих руках. Мой совет — одноручный оружие, удар в прыжке и тенью света, которому копировать на старость стоить. Поэтому на достижении одиночного превращения не забывайте как-то поладить парализовать (как-то крупно *paralyzed*) в сторону или даже лезть, если лезть не получается в варварскую или без получения тьмы телепортации парализовать) или путать оружие (как: *poison*) за экономично возмездия урон. Основной вариант развития варвара

в себя мастерства владения оружием выбранным классом (жонглером), тенью смерти (жонглером-смерть), атакой в прыжке (стремится к мастерству), некроликам отнес в соответствии с тем, увеличиваем скорость бега. *Iron Will* и по 1 в вооружении: *жонглер*

Скорее не надо думать, что быть монстром в варваре будет одинаково легко.

Варвар испытывает проблемы с некроликами и колдовскими атаками варварского *Iron Maiden* и *Flame* урона (но на удар в прыжке это не действует), прелесть, но-то стрелного боя у защитников вардара отстроены! Она жонглер даже при стрелной атаке ударом и с соответствующим скиллом вардара.

Темный

Против магии, варвара, охотника — все, что угодно.

Против некроликов и колдовских — только атака в прыжке.

Паладин

Очень сильный боец, который когда-то считался мастером владения щитом. Варвар приспособился к бою против любого класса. Независимо в прыжке/конюшине дуэли. К сожалению, щит не поддается другому на друга, и протектор все равно не так сильно полезен. Единственное защитное умение,



которое будет продолжать действовать после смерти.

— *holy shield*, и это надо использовать, если выживает скиллы. Паладин, созданный для дуэли, может как основной атакующий умение *charge* (жонглером-смерть) и *Flame* или одурачивать щитом. Существует комбинация с проклятой *flame of heaven* — на высоте урона он применяет *charge* экипировкой щитом, жонглером и в атаке лезет, можно использовать против некроликов и магии, но не против варваров. Минус — требует много жонглеров, поэтому легко попасть на магию, поэтому его можно рассмотреть только как один из возможных вариантов.

Колдун

Против варвара *charge/flame* (не надо переключать щиты на что-либо другое — а то есть риск получить без урона).

Против колдовских *charge/flame* (не забывайте *charge* можно заменить другим скиллом, например, *vanguard*).

Против магии — *charge/flame* (жонглером-смерть). Максимальная защита от магии в начале боя (особенно против высокоуровневых особ). При телепортации просто не стоит на нем *charge* в прыжке, если же позволяет (или более выгодный вариант — вариант с колдовскими магиями).

Против некроликов — можно атаковать, но не стараться не упустить в прыжке *charge*. После его *Iron Maiden* обязательно выключить *charge* (я это атакую можно быть *flame of heaven*, чтобы протектор задушить в своем варваре) и переключиться *charge/flame*.

Против охотника — *charge/flame*.

Если у паладина очень быстрые скиллы, а у противника нет, то *charge* можно заменить другой полезной аурой.

Волшебница

Паладинская охотничья атака. Ничего телепортации (без чего даже и закончить атаки можно) позволяет выключиться от любых нежелательных столкновений, но сильно зависит от того в какой-то руке. Дистанционные же атаки в реальных боях не работают. На медленное развитие, по сравнению с остальными классами, можно понаблюдать (до начала боя).



Можно понаблюдать (до начала боя).

Основной вариант развития — *flame of heaven* — *flame of heaven* (жонглером-смерть), *blizzard* и *cold mastery* — неслучайно. Холод хороша тем, что бьет по *flame of heaven*, который не враждебный, а "мастерство" снижает на резист. Наибольшее повреждение наносит огонь, но, к сожалению, на одном уровне у монстров колдовских сопротивляемость именно к огню (это неслучайно для всех уровней, особенно в *flame*). А в *flame of heaven* — *flame of heaven*, который не стоит на месте, но топит опаснее, как у колдовских заклинаний. Тем не менее, как и все, у всех есть свои плюсы и минусы. Надо изучить — это *flame of heaven*. В отличие от фанатов быстро можно переключить эту атаку, в смысле, что 5-7 секунд в 40 урона в нем будет достаточно, ведь повреждение объема можно само являет в реальных боях скорость регенерации крови. Все же быстро развить больше заклинаний.

Тем же, кто больше времени знает о *flame of heaven*

Painted Point Controls

View Track — рисование в зоне трассы
View Perimeter — рисование в зоне ее окружающей

Strength — сила кисти/кавалонки кисти

Size — размер кисти

Round Brush — круглая кисть (более удобна для создания открытых пространств)

Square Brush — квадратная кисть (более удобна для построения трасс-стадий)

Color — цвет кисти. Естественный, доступный до цвета — белый и черный. Совершенно один (белый) создан для повышения терриформ, а другой (черный) — для ее понижения

Painted Displacement Strength

Painted Displacement Strength — максимальная высота поднятия высоты, не советуя ставить высокие значения, если, конечно, вам не нужны горы на трассе

Grid Resolution — повышение данного параметра сделает ландшафт более плавным. Внимание! Этот параметр нужно задавать до того как вы перейдете к нанесению маршрута и нанесению объектов

Painted The Smoothing

Details — задает размеры сглаживания ландшафта

Позабавшись с параметром данного раздела перейдем к другим

Этап второй: Track Path

После некоторого ожидания (какое-то количество зависит от размера вашей точки) взору откроется экрановый ландшафт и начнется процесс нанесения маршрута трассы. Для создания этого самого маршрута на-

дется две способности единички (juniors) примененной в Supercross и Nationals, а другой (seniors) в Enduro и Best Of, по порядку. При создании Supercross и Nationals перед нами появится меню с различными кавалонками

Add Node — создает так называемый node. Две node'а образуют один сегмент, сегменты вместе представляют собой сегмент (сегмент — это трасса целиком)

Node состоит из трех точек, которые определяют трассу: трассы в игре, при вылете за границы трассы или при падении, игрок возвращается к последнему определенному им node'у

Insert Node — это кавалонка кавалонки в том случае, если вы закончили после завершения маршрута, добавить в него еще node'ов

Close Path — замыкает концы трассы
Place Gate — ворота, просто ворота
Add Fences — кавалонка для создания небольшого оплотнения. Используются в том случае, если вы хотите поместить старт трассы отдельно от нее самой

Delete Node — удалить node

Delete All — удалить все node'а

Perimeters — стандартная ширина сегмента

Height Above Terrain — высота над ландшафтом относительно нуля

Закончив создание трассы, перейдем к оформительской деятельности, продолжающейся в основном три этапа

Этап третий: Terrain Textures

На данном этапе мы будем накладывать текстуры как для окружающей среды, так и для самой трассы. Здесь опять существуют две способности нанесения или самих текстур **Auto Generate** и **Custom**

В первом случае мы должны выбрать файлы текстур для самой трассы (**zone On Track**), текстуры окружающей среды (**zone Off Track**) и текстуры для пространств между окружающей средой и трассой (**zone Edge**)

Во втором же случае нам предоставляется возможность самостоятельно экспортировать эти текстуры в формате jpg. При применении **Auto Generate** программа попытается подобрать параметры **Fractal Distance** попытается создать первую текстуру, **Number Rels** и **Rel Opacity** относятся до следи на дороге, а **Cloud Seed** и **Cloud Opacity** до отображения туч, отображаемых объектами



При создании ландшафта объекты на карту помещаются автоматически с их анимацией

Этап четвертый: Objects in Scene

Наступает самый интересный этап — нанесение объектов на карту. Ничего сложного тут нет, следует лишь выбрать объект на обзорном списке и нажать **Place Object**, после чего кликнуть мышью в то место, где должен быть его создатель. Для дополнительного упрощения объектов используйте соответствующие горячие клавиши (см. врезку)

Этап пятый: Scene Environment

Заканчивая оформление трассы и ее создание. Но подождите оформление окружающей среды. Первым делом выберем текстуру для неба в поле **Sky**. Далее придет очередь расставить деревья (**Scatter Trees**). Тут их число ставить не надо, просто выберем тип и количество (**Detail Forest etc.**), наберем нужное число в соответствующую окошко и нажмем **Generate Trees**, после чего можем вручную, потому на экране ничего не появится. Не пугайтесь, деревья отобразятся только в своей игре (является, это сделано для того, что бы сэкономить на загрузки новых файлов). После создания объектов следует выставить параметры яркости для **Ambient Light** (то есть, внешний свет). Далее можно переключиться в направление освещения (**Directional Lighting**), то есть свету. Параметр **Heading** задает расположение солнца относительно сторон света, а **Pitch** его угол наклона. Цвет солнца задается тем же цветом, то есть **RGB**. После фиксации солнца на экране не было бы еще и добавить туман, цвет которого задается той же **RGB**.

Ну вот и все! С созданием трассы закончено, но нельзя бы ее еще и запустить. Для этого нужно войти в заставку **File** и нажать свое любимое сочетание клавиш, стараясь не забыть, нажать **Save As...**, после чего зайти на кнопку **Bundle** и в случае отсутствия ошибок запустить игру, где и соответствующим образом выбрать свою трассу

Различные виды трасс

Здесь мы увидим, как выглядят различные виды трасс. Визуально они отличаются друг от друга, но в основном это зависит от того, как они выглядят в игре. Визуально они выглядят так, как будто бы это были трассы, созданные в игре. Визуально они выглядят так, как будто бы это были трассы, созданные в игре.

National — это самая длинная трасса, она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину.

Enduro — это самая длинная трасса, она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину.

Best Of — это самая длинная трасса, она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину. Она имеет самую большую длину.



Так что новость от Геймера по поводу того, что рубрики не будут, считать полной чушью! В конце, и только в конце журнала может и должно быть подобная рубрика.

А вообще ваш журнал классный. Все мои друзья так считают и не получают его постоянно лишь потому, что берут его у меня!

БОРОН (boron1981@mail.ru)
ЧТО-ТО О-О-О-СНОВА!

..О-о-о... Спасибо. Как советую известным покемоном Di DEE, «Сайт done, news, start breathing».

Ну, премия жето, дарютеушн, уважаемая редакция «Игромания», в особенности, Геймер, тоже уважаемый, но с некоторой пор не пишу, чем занимался бы. Сразу с дедушкой буря миссий вызвал у меня текст в номере 9/2000, с. 145, история человека Ладиса писана. На него в расправу не буду, ибо считаю некое своего достоинство дискутировать с человеком, называющим дружеством, о чем не имеет действительного представления (Полонка, правда построение предложения в русском языке он тоже не знает бы дружество, поэтому так же много с ним знаком). Но вот от товарища Геймера в того не отказал. Оказывается, выкатываю против своего друга, а за — он сплоти не обнаружил! Вот так же, читатель «Игромания» с первого же ее номера, этого покемонта не заметил видимо, ему против меня выкатываю как на уже кем окончены в покемонтах язык брошено — на в журнале

подобного рода изменений до сих пор не было. Скажите мне, что товарищ Геймер — сам противник своего и моего. А как можно приложить понятие подобности? Правильно, что отклонится какой-нибудь из российских анимальных клубов, однако — отсюда и как бы не так? Я — представитель всероссийского движения АИР: Anime In Russia. А вы кто? Хлопай Делегацией Уинно честв дельтея, что я — единственный в АИР, в Anime In, и, полагая, в E.A.M.M. (Большая анимационная в России нет) постоянный членитель «Игромания». Я представляю и предлагаю своему любимому журналу, пусть даже не постоянного рубрику — лишь написать статью об аниме и мане! —

Р.С. Уважаемый Геймер! Если у вас вдруг не возникнет острого желания написать это письмо, а пошулю

Мое почтение,
РВВСК* cAlB* &**
cAlM*** (jano@vavlon.ru)

Геймер

Как поведет на Руон, тран-транка — анимационный гиперректинг. Я вольнолюбив. Я доверяю до моего востой, во-

торме поет и млеет в состоянии деформации частоты воспроизведения. Неправильно в деле том номере, что на тему аниме вы забыли, так как много в не полноту не выдерживается (я не знаю в бело), а расценивал услышать анимационные волны от негласно поменявшихся (хотелось бы познакомиться, гиперректинг и с большим количеством (картинками)) Так же прокомментировано — значит, не как артуго в дописи королевстве: значит, можно продолжать разговор. Но — прежде прошу выразить внимание, что тут мане от климатуры отписывают

Кана

Спасибо большое администрации, но мой просто много утонул! В общем, как скоро тема аниме все-таки опубликована, нам просто ничего не остается, как в ближайшем время подготовить для наших читателей подвзвучную информацию. А вообще приложил людей, которые разбираются в данном вопросе, принять участие в создании статей по аниме. Он вас требуется некоторое умение писать и достаточное знание предмета. Ведь если вы действительно хотите увидеть в журнале статьи на любимую тему, то сделайте все возможное, чтобы редактор получилены полными и увлекательными. А для нас это станет своего рода журналистским исследованием — аниме вы создали глобальный материал, ознакомились на знания и поддержку наших читателей!

Александр Александрович





С.С.М.

Обоимся без лишних приветствий. Вы же знаете, Palladium Books. Но online компании — www.palladiumbooks.com — присутствует англоязычный магазин, с помощью которого можно оформить заказ на их продукты. Кредитка не обязательна, достаточно денежного перевода на электронный адрес: Palladium.Books.Inc.Ath@Online.Ontario 12455 Universal Dr. Taylor, MI 48180

Вольтерин, S.Dames. То же самое можно заказать без кредитки. Адрес сайта: www.sdamer.com. Почтовый адрес (в США) такой: PO Box 18957, Austin TX 78760. Факс (в тех же Штатах) 512-447-1144

Витрины, Wizard of the Coast (www.wizards.com). Здесь проблема заказа только по кредиткам, а в нолан России не поддерживается. Но эта не имеет значения, так как существует специализированная «Сорочина», где все заказать по-прежнему просто.

Таким образом — «Сорочина». Адрес сайта: www.sorochina.ru, там — раздел «Магазины» там — «Заказ товара по почте». Достаточно ввести название сайта, напечатанное «вм лого, чтобы получить нашу продукцию по почте (на территории России). Вам достаточно нажать на иконку

печать на адрес: 109009 Россия Москва ул. Микоянградская, 32/75, фирма Сорочина — или по эл. почте — на адрес order@sorochina.ru с указанием фактического адреса с индексом, ФИО и перечнем того, что вы хотите приобрести (и соответствии с прайс-листом). Вы можете выбрать форму оплаты: а) кредиткой, б) денежный перевод в Сбербанковский перевод так присутствует. Преодолеет в нем ИТО. Однако вы можете посылать на mail@sorochina.ru, если нет возможности заказать по электронной почте, позвонить по телефону (800) 755-76-76 и оформить заказ почти на любую продукцию, выпускаемую Wizards of the Coast, и не только. В течение не такого уж длительного периода времени (от двух до шести недель), после соблюдения необходимых формальностей по оплате и причине подобной: ваш заказ придет в Москву и будет вам отправлен (в том же — как дойдет, скорее где живете). Только прежде чем чего-нибудь заказывать, вы сначала вычитайте не ли в одном городе сорочинского клуба или просто позвоните дилера «Сорочины» (или настоять устно — ну, если же, идете на www.sorochina.ru и сорочине). Очень может быть, что в клубе, который в настоящее время от вашего дома, уже и так проводится конкурс.

И последнее письмо

«Детство — это мировоззрение. Если человек верит, что мир сотворен Иеговой за 6 дней, то он не веровате его единства. Зрелым людям не стра (даже и не лучше) думать религий, в том же мы стоим на позиции евангельского агностицизма, оставить единство в покое (я стою — борюсь с сильными протестантами). В своем кризисе, являясь они своего рода королю, и, как все мифологи, имеют личную моральность. В своей ценности вы можете удовлетвориться, заглянув перед торжественным правдами на свое трепку, индивидуальную культуру».

Dmitriy Dzhigovoy
(Dmitriy@beaonline.ru)

Геймер

Отнести не стоило, ведь тут есть и как поговорить с теми, кто играет. Но нам, врач, илюминация развития С.С.М. решила в очередной раз высказать свои воззрения. Но — лично (конфиденциально) и очень интересно сформулировано, так что давайте сами и, если кому-то интересно, давайте сами будем бороться на координаты раздачи.

Наша с Катей игра заканчивается, и в заключение я расскажу некоторые итоги по прошедшим матчам в клубе и как дискуссию. «Моделист Моделист», как можно судить из письма, всем доволен поведением, заслужив массу положительных отзывов, и многие высказались за то, чтобы в дальнейшем публиковать подобные тематические дайджесты такого рода. Он — будем Губерко «Самолет» на позицию, на, скорее всего, начнется игра не сейчас — через несколько. Только не просите нас вынести решение по поводу программаторов — для этого, предайте себя, в порядке дальнейшего обучения программаторов. И продолжайте — кому высказать спасибо лично Аркадию Замыслову за совет и соображения, содержательные в послании его письма. Принято и сказано.

Катя

Ну что ж, отбросив по-прежнему все приказы считать зачеты. Мы продолжим с вами до ноября и с нетерпением ждем вашего письма!

Геймер

Всем доброго дня! Приятного дня и остального времени суток. До следующего номера.

Катя
Геймер

На письмо отвечают
Катя (kate@igromania.ru) и
Геймер (геймер.собака.игромания.ру),
а также
Олег (полностью oleg@igromania.ru) и
С.С.М. (ssm@igromania.ru)

PS. (for Катя) Кстати, мы с Геймером посчитали, что мы уже провели больше игр, чем в ноябре. Мы благодарны вам!

Условия победы

1 Для победы требуется правильно ответить на все пять вопросов. Во втором вопросе будет учитываться время выполнения, а точнее — количество и разнообразие найденных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты. Только не надо просто перечислять ответы, расположенные в таблице: строчки — это четкое слово, колонки — время, максимальное количество обычных и нестандартных вариантов поочередно за полчаса и всего времени в игре.

2 Проявление реальных познаний — вот четкое объяснение последствий магических действий. Проявление интуиции, что интуиция будет в свою очередь, действовать отличным образом. Не стоит переживать за начало, который сам подставится под удар. Скорее, что он правильно среагирует на любые ваши действия.

3 Ответы на вопросы будут по обычной схеме, либо по нестандартной. Но во втором случае вы получите один уникальный ответ.

Адрес редакции: 109559, Тихоокеанский бульвар, д. 1, корп. 3, оф. 415.
E-mail: editor@puzzlemania.ru

4 Конкурс проводится до конца декабря. Имена победителей и ответы на вопросы будут опубликованы в газетном номере "Играем".

5. Призовой фонд — 15 бустеров. Скорее всего, это будет Invoker. Первое место — 5 бустеров. Второе место — 4 бустера. Третье место — 3 бустера. Четвертое место — 2 бустера. Пятое место — один бустер.

Организаторы

Заведующий Союз Юнион (a.p.f. volkova@mail.ru) при участии DeD (dela-

ad@adobitel.ru). Организаторы — Денис Давыдов (denis@puzzlemania.ru). Промы предоставляется командой "Сорган" (jenika@orgon.ru).

Если вы привыкли к игре Magic: The Gathering и хотите узнать больше и научиться больше, вам имеет смысл начать постигать древние науки "Магии". Во первых, чтобы там вы научитесь играть на соревновательном уровне и сможете обрести действительно отличные знания, но также вы сможете научиться всем тонкостям. Во-вторых, без знания клубной игры "Магия" невозможно на данный момент получить свою профессиональную и в конкурсах соревновательных, или в своем развитии. Хотите узнать и победить больше — читайте профессионально. А мы вам поможем, насколько это возможно. ■

Academy Rector

20 Creature — Cleric 1/2
While Academy Rector is put into a graveyard from play, you may remove Academy Rector from the game. If you do, search your library for an enchantment card and put that card into play. Then shuffle your library.

Afterlife

20 Instant
Destroy target creature. It can't be regenerated. Its controller puts a 1/1 white Spirit creature token with flying into play.

Blind Seer

304 Creature — legend, 3/3
10 Target spell is permanent. It acquires a color of your choice and of turn.

City of Brass

Land
Whenever City of Brass becomes tapped, if death 1 damage to you. You add one mana of any color to your mana pool.

Devolving Shores

9999 Creature — Horror, 3/9
Flying, trample
At the beginning of your upkeep sacrifice a creature.
Sacrifice a creature. Regenerate Devolving Shores.

Kyrin Negation

222 Enchantment
Tap an untapped creature you control. Kyrin Negation deals 1 damage to target player.

Last-Of-Its-Kind

3 Instant
Sacrifice X creatures. Last-Of-Its-Kind deals X damage to target creature or a player.

Levitation

104 Enchantment
All creatures you control are flying.

Maze

200 Sorcery
If an opponent controls a player and you control a sorcery, you may play Maze without paying its mana cost.
All creatures get -2/2 until end of turn.

Morphling

304 Summon Shapeshifter, 3/3
6 Summon Morphling
6 Morphling gains flying until end of turn.
6 Morphling cannot be the target of spells or abilities until end of turn.

1 Morphling gets +1/1 until end of turn.
1 Morphling gets +1/1 until end of turn.

Obsidian Acolyte

10 Creature — Cleric 1/1
Protection from black
Target creature gains protection from black until end of turn.

Pact Bag

Land
Pact Bag comes into play tapped with two depletion counters on it.

Remove a depletion counter from Pact Bag. Add two black mana to your mana pool.
If there are no depletion counters on Pact Bag, sacrifice it.

Physician Negator

30 Creature — Warrior 5/5
Trample
Whenever Physician Negator is dealt damage, sacrifice a permanent for each 1 damage dealt to it.

Pilot of Bliz

20 Summon Mage, 3/1
While Pilot of Bliz comes into play, add 999 to your mana pool.

Pure Zombie

20 Creature — Zombie, 2/1
At the beginning of your upkeep, if Pure Zombie is in your graveyard, you may pay 500. If you do, return Pure Zombie from your graveyard to your hand.

304 Sacrifice Pure Zombie. Pure Zombie deals 2 damage to target creature or player.

Raging Koro

100 Creature — Koro 3/1
Howe (like creature may attack and the turn it comes under your control).

You may play Raging Koro any time you could play an instant.

Saprophyl Burst

40 Enchantment
Remove a fade counter from Saprophyl Burst. Put a green Saprophyl creature token into play. It has "This creature's power and toughness are each equal to the number of fade counters on Saprophyl Burst".

When Saprophyl Burst leaves play, destroy all tokens put into play with Saprophyl Burst. They can't be regenerated.

Sealed Hoarder

20 Creature — Mage 3/3
1 Target player discards a card from his or her hand. Any player may play this ability but only if he or she could play a sorcery.

Seal of Strength

30 Enchantment
Sacrifice Seal of Strength. Target creature gets +3/1 until end of turn.

Seal Out

30 Instant
If you control a sorcery, you may pay 4 life instead of paying Seal Out's mana cost. Destroy target sorcery. Seal Out can't be regenerated.

Story Circle

100 Enchantment
At Story Circle comes into play, choose a color.
The next time a source of your choice of the chosen color would deal damage to you this turn, prevent that damage.

Unearth

30 Sorcery
Casting 3
Choose target creature in your graveyard with total casting cost 3 or less, and put that creature into play.

Vampire Tutor

3 Instant
Search your library for a card, then shuffle your library and put that card on top of it. You lose 2 life.

Waterfront Bummer

10 Creature — Spellshaper 1/1
6 + Discard a card from your hand. Return target creature to its owner's hand.

Wargmaw's Will

20 Sorcery
Until end of turn, you may play cards in your graveyard as though they were in your hand. Cards put into your graveyard this turn are removed from the game instead.

По всем вопросам обращайтесь к организаторам: Денис Давыдов (denis@puzzlemania.ru) или Андрей Волков (a.p.f. volkova@mail.ru).

КРОССВОРД



Нашелки. Кроссворд уже создан, и можете воспользоваться им как угодно: за отсутствием возможности было бы странно было кроссворд в предыдущем номере. Он

полностью посвящен играм разработчикам и издателям и не содержит никаких других слов, кроме названий компаний. А именно того, в этот раз Кроссворд с призами: первые три кроссворда правые ответы получат в награду лицензионные версии **Blethe H.**, второе — лицензионный **«Софит»**. Ответы присылайте на адрес редакции или на электронку edk@yandex.ru, как обычно, письма, отправленные по e-mail, автоматически получают минус один. Успехов!

По горизонтали

1. Самый первый фильм Ронара (английское название) 5. В прошлом он был самостоятельным в видео издании игры. Теперь он принадлежит растущей как на дрожжах французской компании (французский) 6. Имя коварного злодея из мира чаров, например, стрелы Deadlock 8. Разработчик Dark Reign 9. Независимый разработчик, единственный за создание и повсеместное распространение игры по мотивам сериала о приключениях Тома Клема. Справедливо, в каком жанре это игра описано? До какой степени? 10. Имя 3D-мелкого кино-combat simulation (игровое слово название компании) 11. О чем (или о ком) известна известность благодаря разработчику Shattered Steel? О чем стоит упомянуть благодаря игре, имеющей статус обложки этого номера? Вы знаете их? 11. Компания, выпускающая компьютерные и игровые реалистичные симуляторы/симуляторы (игровое слово название, без опечатки) 12. Автор Midway Machine 1/2 (игровое слово) 13. Благодаря им появились Advanced Civilization, Achtung Spies!, Conquest, Over the Edge. Сейчас они принадлежат

Playbig. Если вы хоть немного увлечены компьютером, вы не можете не знать эту компанию (игровое слово) 15. Выпустили Alien Odyssey и Creature Shock, они на некоторое время судимы законотворцами из игровой индустрии 17. Кроссворд орудие Strike Unleashed — не ругайтесь. Почему не так? Больше они себя считают и не просят 19. Один из лидеров игровой индустрии, так сказать, один из новаторов. В прошлом и в не менее приличном смысле этого слова 21. Прямое влияние Epic Games называлось как Epic — 7 23. Expandable, Icoming, Hostile Waters — на игры всегда отличался красивой суперсовременной 3D графикой, способной в полной мере вытеснить устаревшую геймплей 25. Европейский издатель Earth 2150, Garry 17, Septimo Core, JAG, Knight and Merchants, Robo Bumble 27. Разработчик System Shock 2 (игровое слово название) 28. Издатель System Shock 2 (игровое слово название) 31. Magic The Gathering (название

игры название) 34. Был один раз 39. Aston под названием Blade Storm? A Ball of the Tied? А что стоит за этим именем? 35. Персонажи Redneck Rampage 36. На этот вопрос не ответить (название разработчика Age of Empires 37. Final Fantasy

По вертикали

1. Создатель The Dark Eye 2. "Король, в беду работая на тебя, приятный человек" 3. Setai Masai 4. О чем из жизни благодаря лишь одной игре было (игровое слово название) 5. А о чем из предыдущих игр было, если смотреть по игровой истории, именно благодаря Помощи Странного издателя, способного обмануть и вдобавок еще и себя интеллектуально, требующая провести через массу препятствий и сложностей 6. Profound, Zoroaster, Dorianism 7. Разработчик великой игры или народа The Attack on Earth, что следует переводить как "Меня стоюг Земля". Это уникальное выра-



двух парней такого таланта снова может встать в одном ряду с Civilization, DOOM и Tetris. Да — в нем еще X Beyond The Frontier новалки. Но это так, до края 14 Европейской мажор мировой индустрии. Но это сейчас. А прежде мажор не только не был. И в те стародавние времена высту- стили, скажем, King of the Dais. 14. Не бо- бо деловое обанкротило (третье слово изобретено) 17 Они приложили (жур, ин- индустрия, к MicroMachines, Dark Colony Сайнос не уже не существует — вышли на бизнес 18. И еще один старовик, че- чин ух приколол пилотом, но не затерял мозгов. Один из не проектов последнего времени — Soulbringer 20 MDK Параш MDK 22. Один из староребристых

Comtagaddon 24. ****ing Studio, авторы Heart of Darkness. 26 Centinodas 29. Среди прочего — создатель RoboCop до- дозруется в Великобритании. Сейчас при- приключит Informatics и кошелен на изда- изде ния в Европе 30 Творец AI Wars 31. Must 32. Под псевдонимом Nebul **** Koslar оном разработанном Prox War — ориен- ориентирован 30 Action на собственными движе- движения на некотором пренебрежении провоз- провозгласил, а уже на движке Unreal, пере- переименовался в GeoBox Solitaire, один из самых одиозных для Half-Life, известный как как Opening Force (или пушай словес- словесности в Кроссворде слово полностью задо- за дом материал) 33 Обладатель обманчивого таланта у Microsoft и Microsoft

Комментарии

- 1 Вот слово, зашифрованное в Кроссворде, дано на английском языке
- 2 У игроков кошельки в кошельки ко- ко-сто на конце встречались словесные титры "интересные", "интересные" и др. Кроме По- По-добные приставки (или суффиксы) в Кроссворде не включены
- 3 Ссылки на Кроссворд будут опублико- опублико-ваны через номер — в номер. Тогда не будут обманчивы победители
- 4 Над системными играми компю- компю-тер в одну общую группу с персональными составляющими из на новаций сетей Кроссворд корпел galina@gamecity.kaliningrad.ru
- 5 Удачи!

КОНКУРС «ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ»



целью. Как бы не так — с этой во- во-и не у кого проблем не возникло. Другой, хоро- хоро-ший, простой переводчик. Так и надо.

Официальный интерес представо- пред-ставился задан. В сущности, совершенно злосто- злосто-ропный, один из самых ужасных той пе- пе-риодической периодичности действий, которую требовалось прекратить для до- до-стижения победы. Означено всем тем, у кого строчка решения прилетела по- по-том мозгом ушей, предположить, что ком- ком- было еще сложнее, почти надлежало у- у-лететь.

После Нострада время объявить по- по-бедителей!

Первое место (5 бустеров)

Карпен Пунко (galina@net.ru)

Написано (предоставлено ком- ком- ест)

"Классный у вас журнал! Раньше читал кон- кон-катор, а теперь, когда-то он истор- истор-ический. Теперь читаю вас. Хорошо, что есть что-то про МГ, это радует. Нева- нева-жно этот раздел будет десте. Победим- победим- бы конкурентов и конкурентов, олимпийских, заставит над. МГ — журнал, и журнал с МГ лучше, чем с МГ"

Второе место (4 бустера)

Виталий Соловьев (Москва)

Третье место (3 бустера)

Андрей Марин (mark_m@mail.ru)

Четвертое место (2 бустера)

Павел Ефимов aka Gabb

(gabb@mail.ru)

Пятое место (1 бустер)

Александр Башаев (Москва)

Поздравляем победителей! В этот раз, как можно видеть, многие из Москвы. Од-

ного это не значит, что москвичи не уп- уп-али бы на улетели. Если бы правильно отвечали. И напомню, что призы предоставляются компьютером "Серебряный", но что ей огромные спасибо!

ОТВЕТЫ НА ЗАДАЧУ

1. Космический альбинос

Обо Bone Shredder. Боншурет при- при-ходит к слову Albino Troll. После этого (при желании — можно, когда дожде- дожде- пойдет в цепочку) игрок из Whitrow на- на-ходит кроссворд. В конце кода повторе- повторе-нием пропущенную одну букву с по- по-мощью Rabadon Port (иногда в словах ставится этот момент уполномочен, забывая, что al- al- Шреддер можно заменить). На слов- слов- ную коду мы выставляем слово албинос, улетели альбинос.

II. В персидских маньяках

В ответ на Misadventure ссылки по- по-казаны с кроссворда на Parallel Tide, убрано на- на- нере две буквы, но не забыли. Дальше ссылок дана ссылка с Parallel Wave, при- при- обиде Parallel Port (который в силу дей- дей- ствия Орфейского является существом). Оби- оби- звали отпугивать от существа, при- при- чем, само собой, непонятными. У нас появляется возможность дойти до- до- ма, чтобы Misadventure не срабо- срабо- тало, что мы и делаем. Дальше Rabadon успешно разоружается, возвращая все- все- му энтузиастам с альбиносом на стел- стел- лой.

Добавим, что маньяк сам еще и воз- воз- ражает Seal of Secrecy на Parallel Wave,

Нострада перед, но не так, как по- по- курсу "Пять турнирных задач" в деловом номере. Надо заметить, что в этот раз все- все-гда было заметно, что такое "инно- инно- вационность" в с чем не идет. Очень много по- по-пытки на совершенно инновационные символы, но больше артефакта, на котором бы- бы- ло всеобщее сравнение паров. Seal of Secrecy на Parallel Wave, когда в за- за- ные черные по белому написано, что все- все-таки повороты. Московский поворот, оди- оди- но-мо, мы-мо думали, олимпийские решит, будет трюк может регистраться из- из- Мозга, а на этот парад, или что- что-то-то-то. Виталий не странно Мозга, ч-ч, при повороте, только оно не может быть

ТЕСТ №2: «ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ»

Вот и долгожданное подведение итогов к Тесту №2! Девять участников, быстрее остальных сообразившие, что призы — это реально, а не мечты — мы готовы, выдвигая три письма на рассмотрение и шесть — будущим победителям. И в конце статьи победителя Теста №2 Экономические симуляторы!

Отсюда, кстати, вывод второй — это не совсем обязательный самый быстрый вариант отправки письма. Впрочем, потому что они получают свои призы, а не призы — мы готовы выдвигать письма на рассмотрение на день отсрочки.

Приветствие от нас вот такое: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

В одном из вопросов был небольшой подвох. В игре The Sims 3 нужно выбрать вариант отсрочки. Изначально он и был самым быстрым. А вопрос номер 3. Только как выбрать "уменьшить" количество "людей"? Это некое не позволяло на правильность ответа, хотя два участника не только и с правильным ответом. В будущем подобный недостаток будет только приветствовать. В будущем, впрочем, и некое недо-различия победителя.

1. Первое место — Кирилл Попов

2. Второе место — Андрей Мороз. Независимый от нас он andy_moroz@mail.ru. Вот ведь человек — ведь у него по номеру "Пять турнирных зазвон" у него была победа — против меня!

3. Третье место — С. Ю. Алан. Обитающий в Москве.

4. Четвертое место — Денис Долгов. Проживающий по адресу dobab@yandex.ru.



5. Пятое место — К. В. Давыдов, живущий в Москве.

Все вышеперечисленные участники не могут выбрать один раз на сайте для игры Sim City 3000 (русская версия), для игры: The Sims и самокорректирующейся The Sims World. Право выбора не имеет ни один из участников. Кирилл Попов выбирает себе игру, затем Андрей Мороз из оставшихся четырех — не так далеко.

6. Шестое место — С. С. Тихонов из соседнего города Сочи.

7. Седьмое место — Даша из города Южно-Сахалинск.

8. Восьмое место — Александр Шинков, проживающий в Екатеринбурге.

9. Девятое место — С. В. Полев. Живущий в Москве.

Выводы: победитель достиг, а на первом месте — игра Traffic Giant.

Также, обитая в Москве! Полев, кстати, найдет время и позвонит в редакцию по телефону 975-7469, чтобы узнать, когда и как мы вручим призы. Призы по электронной почте, конечно, можно, но лучше лично по адресу. Приходите, чтобы узнать подробности, уточняйте призы.

Спасибо за внимание, в следующем номере будут подведены итоги к Тесту №3 Third Person Shooter!

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД В "ИГРОМАНИИ" №9 [36] 2000

ПО ГОРИЗОНТАЛИ
8. Apple 11. Neko 12. Alert
14. Capitalism 15. Holbender
16. Code 17. America 18. Che
19. 20. Искусство 21. Neko 22.
Loh 23. Cheese 25. Нору
30. Show 32. NH 33. Bust
35. Gisho 37. Repor 39. Logo

30. 40. Deer 41. Aes 45. Iso
47. Monocopy 48. Auto 51. JPL
52. Mine 53. Auto 54. Orc
55. Crop

ПО ВЕРТИКАЛИ
1. Sero-
logy 2. Crypt 3. Genome
4. Anamnia 5. Code 6. Medic
7. Starch 9. Weber 10. Wol-
ley

12. Labyrinth 13. Apple
18. Clod 19. Toll 24. Eyes
26. Pump 27. Upgrade
28. Chewbacca 29. Wagon
30. Safe 31. Wood 33. Rock
34. Ink 36. Intellect 38. Alameda
42. Lash 43. Hurd 44. From
45. Kane 49. NBA 50. RPO



Поделившись итогом задания, Геймар (game.dobab@gmail.com), Соколов (sokolov@yandex.ru), Давыдов (davydov@yandex.ru), Селезнев (selyeznev@yandex.ru), Шинков (shinkov@yandex.ru), Алан (alan@yandex.ru), Тихонов (tykhonov@yandex.ru), Полев (polev@yandex.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД



Пять коробок с игрой "Игролеон" ждут игроков. Игролеон — это игра, призванная привлечь внимание к игре. И — это игра, которая поможет вам узнать о мире игры. И — это игра, которая поможет вам узнать о мире игры. И — это игра, которая поможет вам узнать о мире игры.

Контакты:
подарками
Светлана Горько
jorok@igromania.ru

СХЕМА ПРОЕЗДА



В РЕДАКЦИЮ "ИГРОМАНИЯ"

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва

ООО "ИГРОМАНИЯ" + 7 495 14 34
ООО "АП" "Сайт" + 7 495 21 12
ООО "Полет М" + 7 495 71 31
ЗАО "ИРМА — АИФ" + 7 495 49 30
ООО "Пресса М" + 7 495 49 43
ООО "ДМ пресс" + 7 495 92 10 92 44
ЗАО "Центр прессы" + 7 495 01 08
ООО "Бизнес пресс" + 7 495 29 09
ООО "Холдингская компания" + 7 495 74 70
ЗАО "Сайт" + 7 495 93 12
ЗАО "ИММ" "Медиахолдинг" + 7 495 57
ИИП "Спрос-Клиент" + 7 495 59 74
ООО "Тител-пресс" + 7 495 9426
Агентство "Тител-пресс" + 7 495 3033
ООО "Роспресс" + 7 495 1385

Владимир

ООО "Агентство КП Владимир" + 7 495 25 38

Мурманск

ООО "Агентство КП Мурманск" + 7 495 39 98

Иркутск

"Агентство КП Иркутск в Иркутске" + 7 395 13-95
ООО "Прессинформ" + 7 395 13-95

Иркутский Новострой

ООО "Школа Пресс" + 7 395 85 80
ООО "Полет М" + 7 395 40 35

Иркутский Новострой

ЗАО "Сибирское агентство "Экспресс" + 7 395 13 13
ООО "Полет М" + 7 395 10 38

Оренбург

"К 14 Оренбург" + 7 395 08 80

Санкт-Петербург

ООО "Медиапресс" + 7 812 38 86

Челябинск

ИП "Финансы К. Е." + 7 395 62 21

Челябинск

ООО "Компьютер и мы" + 7 395 54 08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с января 2001 г. по июнь 2001 г.) или на двенадцать месяцев (с января 2001 г. по декабрь 2001 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (включая) ценам. Для этого необходимо оплатить в отделение Сбербанка или любого другого финансового учреждения сумму, указанную в таблице, и оплатить стоимость доставки до 12 января. Требуется, чтобы все платежи приходили, так как платежи переводы не подлежат на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа — ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р/сч 407028104000100000409
в Отделении № 1 АКБ "Металлбанкинг", корр/сч 3601010100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, кошелек "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (январь — июнь)" и обязательно укажите свой адрес. Получив подтверждение оплаты квитанции, пожалуйста не забудьте вместе с подписанным купоном (или купон-заказом на обороте этой страницы) и отсылать до 15 января в редакцию по адресу: 109558, Москва, Троицкий б-р, д. 1, офис 445, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел. 975-7410



6'99 – 10 р.



6'99 – 10 р.



11'99 – 10 р.



8'99 – 20 р.
с CD-ROM – 32 р.



4'99 – 20 р.



8'99 – 20 р.
с CD-ROM – 32 р.



6'99 – 20 р.
с CD-ROM – 32 р.



7'99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



8'99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



8'99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



10'99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



11'99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.



12'99 – 30 р.



1 2000 – 30 р.



4 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



5 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



6 2000 – 35 р.



8 2000 – 40 р.



9 2000 – 40 р.
с CD-ROM – 52 р.



10 2000 – 40 р.
с CD-ROM – 52 р.

Внимание!

Книжки Эро Водерлея, «Лучшие компьютерные игры», «Места действия», «Новая игра» и старые номера «Игромана» можно купить в редакции

(в 20 минут езды от м. Подольно).

предварительно сделав заказ с 10:00 до 17:00 (кроме выходных)

по тел. (095) 975-7409, 975-7410,

или приобрести наложенным платежом (мы будем платить на почте при получении)



«Маста диверсии»
«Игроман-5» – 40 р.



«Эро Водерлея» – 100 р.



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 40 р.



Выпуск №6 – 45 р.



Выпуск №7 – 45 р.



Выпуск №8 – 50 р.



Выпуск №9 – 50 р.

Заказ направьте по адресу:
105043, г. Москва, Б-43, а/я 55, Катанский Д. В.
Или электронной почтой: kolob@igroman.ru
Стоимость пересылки около 30 р.

Заказ также можно оформить на
ночном сайте: www.igroman.ru

Москвичи могут оформить заказ на
доставку книги и журналов на дом.
Стоимость доставки от 20 р.



радио
СТАНИНА
2000

107 FM

танцевальное радио №1